
M!
GAMES
3/2010 AUSGABE 197
CyberMedia
WWW.MANIAC.DE


OFFICIAL VIDEO GAME
RISK IT ALL FOR
GOLD
vancouver 2010
DER SCHMERZ
WÄHRT NUR FÜR
EINEN MOMENT
DER RUHM
BLEIBT FÜR IMMER!
JETZT
ERHÄLTLICH!
Olympischen Ruhm muss man sich hart erkämpfen. Beweise in 14 adrenalin-geladenen Winterdisziplinen deinen Mut und dein Können. Behalte die Nerven, denn nur die Besten werden gewinnen. Gib alles und hol dir die Goldmedaille.
www.olympicvideogames.com
USK ab 0 freigegeben
Available on:
PS3
Games for Windows LIVE
XBOX 360
XBOX LIVE
Developed by
eurocom
Published by
SEGA

Die Zukunft im Blick

"Neu: Exklusiver Spiele-Führer" prangt auf dem Cover dieser Ausgabe. Was es damit auf sich hat? Nun, während Ihr im Weihnachtsurlaub hoffentlich fleißig gedaddelt habt, steckten wir die Köpfe zusammen und grübelten über neue Heftinhalte. Informativ, einzigartig und unterhaltsam sollten sie sein – am besten in Häppchen zu genießen. Das Ergebnis: "COM!NG" (ab Seite 33), ein übersichtlicher Spiele-Guide, der angelehnt an ein TV-Programmheft die Games der nächsten Monate listet.

Chronologisch führen wir bei PS3, Xbox 360 und Wii durch den Spiele-Dschungel. Dabei geben wir Euch monatlich den Komplettüberblick per Terminliste, die interessantesten Titel stellen wir ausführlicher vor. PSP und DS behandeln wir separat und picken hier nur die wichtigsten Games heraus – schließlich wollen wir Euch von DS-Banalitäten wie "Barbies Katzenfrisör-Sim 3.0" verschonen. Gewürzt wird das Ganze durch Veranstaltungs-Tipps (Messen, Retro-Treffs etc.) und Hinweise auf anstehende Konsolen (DSi XL) sowie technische Innovationen.

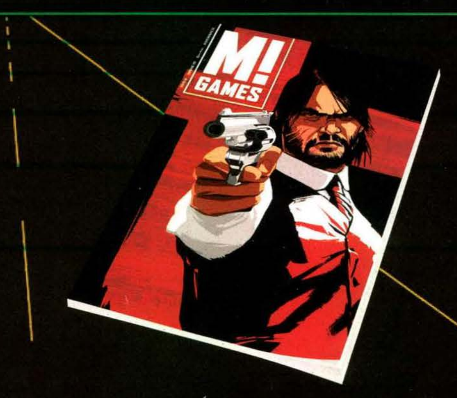
"COM!NG" ist als sich dynamisch entwickelnder Heftteil geplant, der zukunftsgerichtet alle Facetten unseres Hobbys abbildet. Seid also gespannt auf die kommenden Inhalte dieser Rubrik – und haut nach dem Schmökern gleich in die Tasten und gebt uns Feedback (leserpost@maniac.de). Wie gefällt Euch unsere Idee? Was hättet Ihr gerne anders präsentiert? Welche Inhalte fehlen Euch zum rundum glücklich sein? Wir freuen uns auf alle Zuschriften!

Jetzt schon rundum glücklich dürften alle Ego-Shooter-Fans nach der M!-Lektüre sein: Auf satten zwölf Seiten tauchen wir ab in die Welt von Team-, Offline- und Online-Ballereien, beweisen, dass auch für Nintendos Wii beachtenswerte Ich-Action ansteht und küren die Top 12 der Genre-Innovationen.

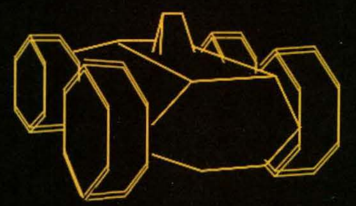
Die XXL-Tests zu den beiden Rollenspiel-Schwergewichten "Final Fanatsy XIII" und "Mass Effect 2" bilden einen angenehmen Kontrast zur Krach-Bumm-Fraktion, mit dem neuen "Prince of Persia" und dem generalüberholten "Final Fantasy: Crystal Chronicles – The Crystal Bearers" bekommen Action-Adventure-Liebhaber frisches Futter.

Apropos frisches Futter: Ab Seite 72 erwartet Euch eine kuriose Weltpremiere – wir enthüllen ein Shoot'em-Up für das Neo-Geo! Dass das jung-dynamische Entwicklerteam aus Deutschland stammt, freut uns besonders.





Nur im Abo erhältlich: das stylisch-exklusive M!-Cover. Mehr auf Seite 71.



6 Im Visier der Ego-Shooter

18 Red Dead Redemption

EXTENDED



JETZT NEU!

DEIN EXKLUSIVER SPIELE-FÜHRER FÜR DIE KOMMENDEN MONATE

ab Seite 33

» KOMPLETT
» KOMPAKT
» KOMPETENT

TITELTHEMA

NACHRICHTEN

RUBRIKEN



60 Mass Effect 2

56 Dante's Inferno

84 Final Fantasy XIII

COMING

PREVIEW

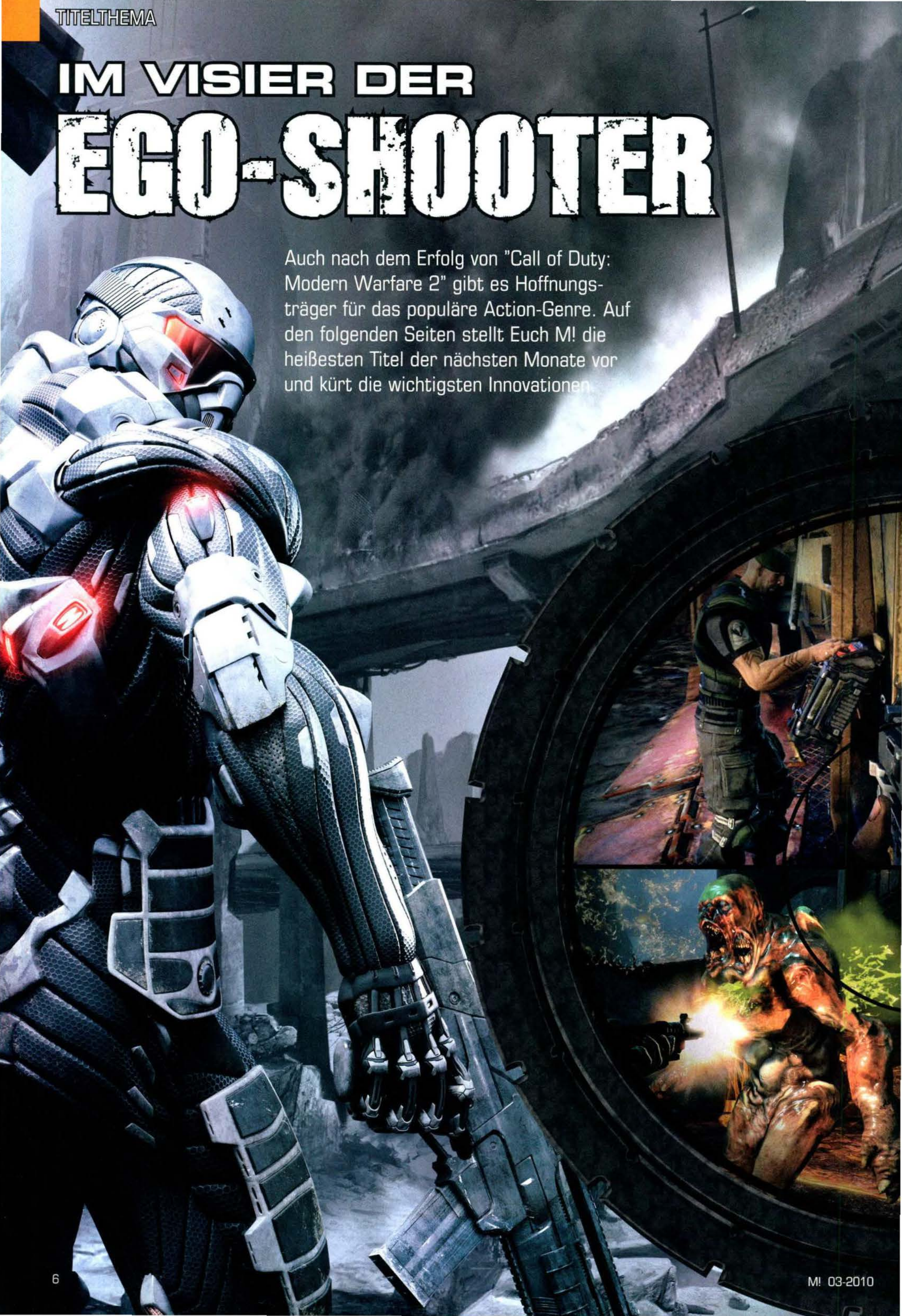
SPIELE-TEST

NACHSPIEL

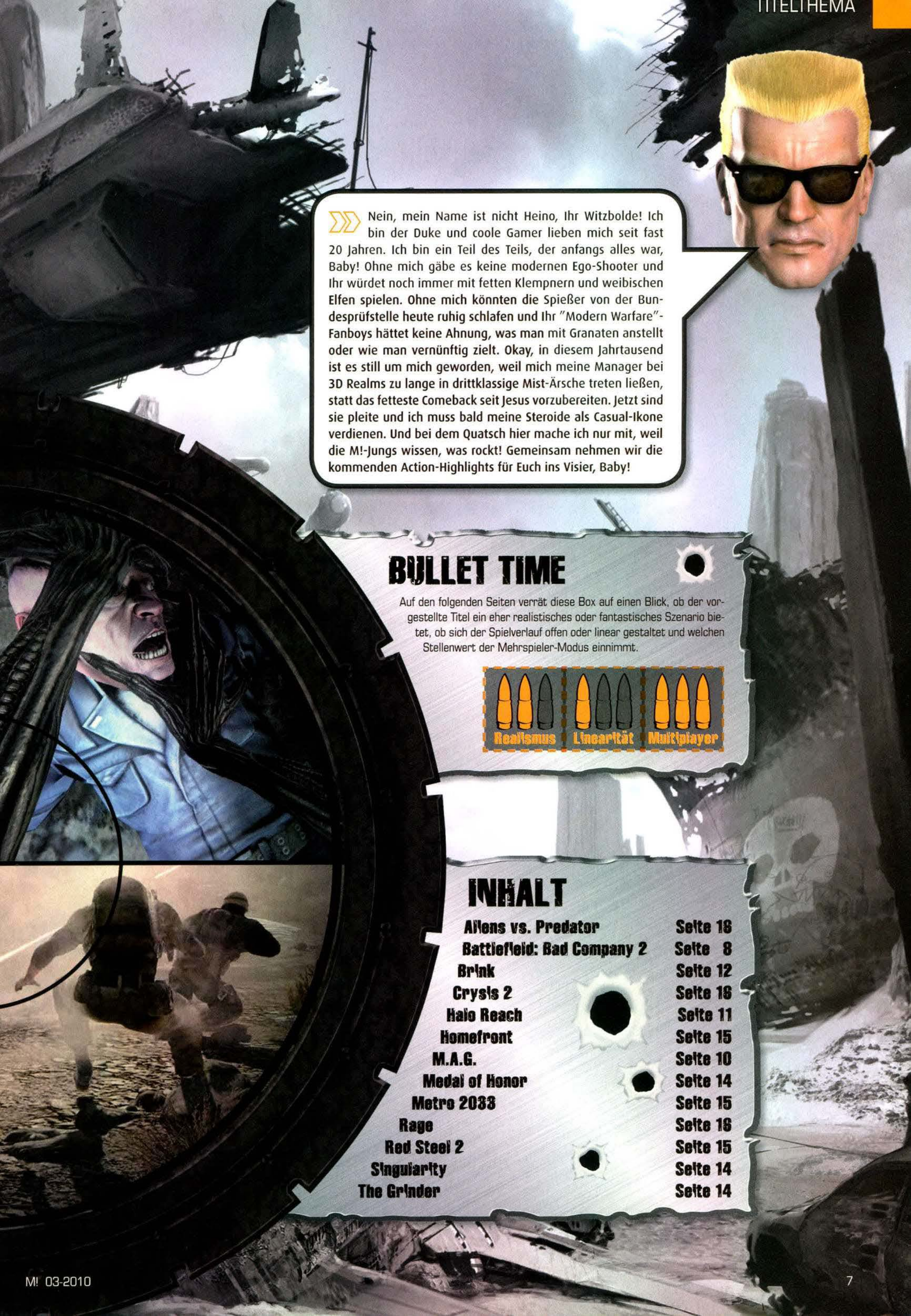
ONLINE

IMPORT

IM VISIER DER EGO-SHOOTER



Auch nach dem Erfolg von "Call of Duty: Modern Warfare 2" gibt es Hoffnungsträger für das populäre Action-Genre. Auf den folgenden Seiten stellt Euch M! die heißesten Titel der nächsten Monate vor und kürt die wichtigsten Innovationen.



Nein, mein Name ist nicht Heino, Ihr Witzbolde! Ich bin der Duke und coole Gamer lieben mich seit fast 20 Jahren. Ich bin ein Teil des Teils, der anfangs alles war, Baby! Ohne mich gäbe es keine modernen Ego-Shooter und Ihr würdet noch immer mit fetten Klempnern und weibischen Elfen spielen. Ohne mich könnten die Spießer von der Bundesprüfstelle heute ruhig schlafen und Ihr "Modern Warfare"-Fanboys hättet keine Ahnung, was man mit Granaten anstellt oder wie man vernünftig zielt. Okay, in diesem Jahrtausend ist es still um mich geworden, weil mich meine Manager bei 3D Realms zu lange in drittklassige Mist-Ärsche treten ließen, statt das fetteste Comeback seit Jesus vorzubereiten. Jetzt sind sie pleite und ich muss bald meine Steroide als Casual-Ikone verdienen. Und bei dem Quatsch hier mache ich nur mit, weil die M!-Jungs wissen, was rockt! Gemeinsam nehmen wir die kommenden Action-Highlights für Euch ins Visier, Baby!

BULLET TIME

Auf den folgenden Seiten verrät diese Box auf einen Blick, ob der vorgestellte Titel ein eher realistisches oder fantastisches Szenario bietet, ob sich der Spielverlauf offen oder linear gestaltet und welchen Stellenwert der Mehrspieler-Modus einnimmt.

Realismus | Linearität | Multiplayer

INHALT



BATTLEFIELD BAD COMPANY 2

EAs Blödeltrupp versprüht in polierter Solo-Kampagne patriotischen Charme und erklärt Multiplayer-Bombe "Modern Warfare 2" den Online-Krieg.



Dienstantritt nach zwei Jahren Ballerpause – Electronic Arts schickt die vierköpfige US-Spezialeinheit der Bad Company sprichwörtlich in die Wüste. Denn dort verliert sich die Spur einer russischen Bedrohung. Das östliche Großreich bastelt an einer geheimen Waffe, die den Dritten Weltkrieg heraufbeschwören könnte. Aus einer Routinemission, die ihren Anfang im eisigen Alaska nimmt und u.a. über das dschungelbewachsene Bolivien hin zu den Gipfeln der Anden führt, entwickelt sich ein abenteuerlicher Kriegsshooter in Ego-Ansicht.

Erneut schlüpft Ihr in die Rolle des Gefreiten Preston Marlowe, der unter dem Regiment von Sergeant Redford steht. Die Squad komplettieren der bebrillte Techniker Sweetwater und der Sprengstoffexperte Haggard, die mit ihren kindlich-bekloppten Späßchen schon im Erstling für Laune sorgten. Die schrulligen Charaktere mit Persönlichkeit bleiben Euch also erhalten. Für den zweiten Teil optimiert Entwickler DICE nicht nur die Stärken des Vorgängers (wie ausgedehnte Areale samt großer Weitsicht), sondern merzt auch die Schwachstellen aus. So etwa die umständliche Heilung per Injektionsspritze, bei der Ihr nacheinander drei Tasten drücken musstet. Nun hat Shooter-Standard Einzug gehalten: Regeneriert, indem Ihr einige Sekunden in Deckung verharrt. Ähnlich wie in "Modern Warfare 2" gibt es übrigens diesmal keine Gesundheitsanzeige. Zudem haben Eure KI-Kollegen dazugelernt und verhalten sich weniger passiv.



360 Im Cockpit eines Kettenfahrzeugs habt Ihr ein eingeschränktes Sichtfeld. Nicht zu übersehen ist aber eine frontal auf uns zurasende Panzerabwehrrakete.

Script und Schwefel

Die "Battlefield"-Reihe zeichnet sich seit jeher durch eine offene Spielwelt aus. In "Bad Company 2" verschärft DICE aber an bestimmten Punkten die Dramaturgie durch geschickte Script-Ereignisse, wie sie mittlerweile aus "Modern Warfare 2" nicht mehr wegzudenken sind. Kollege Redford jagt beispielsweise per Granatwerfer eine Waldhütte in die Luft, an anderer Stelle kracht vor uns unerwartet ein Panzer durch die Hauswand. Spektakulär ist auch ein Helikopter, der uns in bester "Mission Impossible"-Manier durch einen Tunnel folgt und im Funkenflug an der Wandbegrenzung zerschellt. Die aufgebohrte Frostbyte-Engine verstärkt das Mittendrin-Gefühl, denn die Umgebung geht imposant zu Bruch. Bäume fallen, Wände brechen und Häuser sacken in sich zusammen. Zwar ist es weiterhin nicht möglich, Objekte zu 100 Prozent zu zerstören, aber Ihr habt auch nicht mehr das Gefühl, lediglich Tapeten abzureißen und das tragende Gerüst stehen zu lassen.

Neben einer ausgedehnten Solo-Kampagne präsentiert "Bad Company 2" mit dem Mehrspieler-

AUGE UM AUGE, STEIN UM STEIN

DICE nennt seine Technik "Destruction 2.0": Gemeint ist der realitätsgetreue Einsturz von Gebäuden. Anstatt die Deckung des Feindes auszuräuchern, zerstört Ihr gleich seinen gesamten Unterschlupf. Während im ersten "Bad Company" noch ein Steingerippe übrig blieb, fällt ein Haus nun komplett zusammen. Nützlich auch die 'Micro Destruction': Durch einen gezielten Schuss schafft Ihr Euch eine Schießscharte.














360 Spannender Schauplatz: In Mittelamerika verteidigt Ihr den Panama-Kanal. Für jeden Abschuss werdet Ihr im Mehrspieler-Modus mit Erfahrungspunkten belohnt.



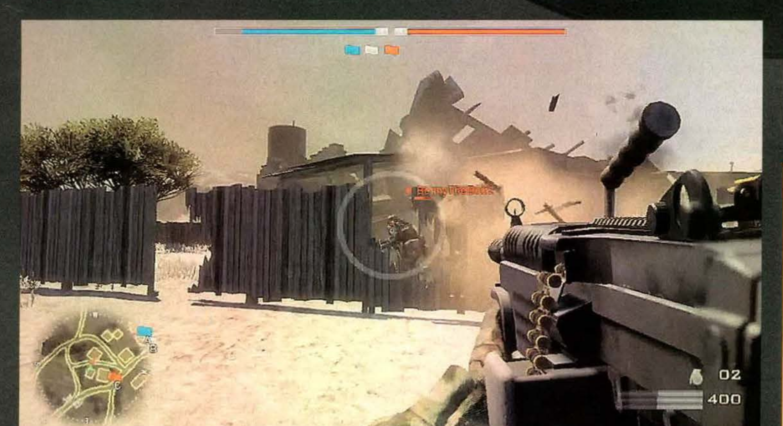
360 Verblüffende Ähnlichkeit zu den Luftangriffen in "Modern Warfare 2": Markiert Ziele im Schwarz-Weiß-Sensor, woraufhin Raketen gen Boden sausen.

Modus einen Kandidaten, der Activisions Edelshooter das Wasser abgraben könnte. DICE geht mit einem motivierenden Belohnungssystem in die Offensive: Ihr sammelt Erfahrungspunkte für Abschüsse, das Verwunden von Gegnern (Assist-Punkte) oder auch nur das Entdecken von Feinden – die Ihr umgehend auf der Mini-Map markiert. Bis Level 50 steigt Ihr auf, zudem heftet Ihr Euch nach bestimmten Erfolgen Anstecknadeln und Abzeichen ans Revers. Nach und nach schaltet Ihr insgesamt 46 Ballermänner in 200 Ausführungen (samt diverser Waffenaufsätze) frei. So weit, so "Modern Warfare 2": Doch der EA-Shooter hat noch ein Ass im Ärmel – die Fahrzeuge. 15 Vehikel wie Kettenfahrzeuge, Quads und Hubschrauber oder Boote parken in der Auswahlgarage, einzig in das Cockpit von Düsenflugzeugen dürft Ihr Euch nicht setzen. Die Jets fliegen automatisch übers Schlachtfeld, Ihr bedient nur das Bordgeschütz. Gegen die mächtigen Fahrzeuge setzt Ihr Euch am ehesten als Experte für Sprengstoff zur Wehr. Drei weitere Klassen sind wählbar: Der Sturmsoldat liefert neue Munition, Aufklärer agieren mittels Snipergewehr und Mörserangriffe aus der Ferne, während Versorgungssoldaten Kameraden wiederbeleben und Fahrzeuge reparieren. Auf mindestens acht bestätigten Karten zieht Ihr mit bis zu 24 Mitspielern in die Schlacht, und das in vier Spielmodi.

> Im Funkenflug zerschellt ein Helikopter an der Tunnelbegrenzung.

Der Vorgänger setzte einzig auf den 'Gold Rush'-Modus, der verbessert wiederkehrt. Ein Team beschützt auf riesigen Karten zwei Goldkisten in vier Runden, der feindliche Trupp soll diese zerstören. Zudem spielt Ihr ein verändertes 'Capture the Flag' ("Conquest"-Variante) sowie zwei squad-basierte Modi – und das bereits in gut zwei Monaten. *pu*

Nur feige Schweine verstecken sich in Fahrzeugen!



PS3 Einer von zwei Squad-basierten Spielmodi ist mittlerweile enthüllt: Kämpft auf vergleichsweise kleinen Karten in Vierer-Teams gegen drei andere Gruppen. Das 4 vs. 4 vs. 4 vs. 4 beherbergt also 16 Spieler zur gleichen Zeit.

System	**PS3 / 360**
Entwickler	**DICE, Schweden**
Hersteller	**Electronic Arts**
Genre	**Ego-Shooter**
Termin	**4. März**

DAS GEFÄLLT UNS:
- offene Spielwelt mit großer Weitsicht
- weitgehend zerstörbare Umgebung
- bastelt Euren Wunschsoldaten via 13 Spezialisierungsoptionen
- zahlreiche Fahrzeuge

DARAN MUSS GEARBEITET WERDEN:
- bitte kein eintöniges Missionsdesign wie im Vorgänger
- regelmäßiges Tearing

FAZIT » Dank Witz, spektakulärer Scripts und (hoffentlich) ausgeklügeltem Missionsdesign erwartet Euch ein feiner Krawall-Shooter.

M.A.G.

Das gibt es nicht mal auf PC: 256 Zocker treffen sich im PS3-exklusiven Online-Shooter zur Megaschlacht!

Realismus | Linearität | Multiplayer

Das "Massive Action Game" entfesselt futuristische Feldzüge im Jahr 2025, bei denen bis zu 256 Spieler wild durcheinander ballern: Anfang Januar durften PSN-Kunden eine Beta-Version des revolutionären Shooters downloaden und wenige Tage im Testbetrieb spielen. M! war natürlich dabei: Die "M.A.G."-Beta empfängt uns nach dem Server-Login mit einem Charakter-Editor: Wir entscheiden uns zwischen drei Privatarmeen (Raven, Valor und Sever) und erstellen einen Soldaten – Gesicht, Stimme und Ausrüstung lassen sich frei bestimmen. Jeweils zwei Streitmächte zu 128 Mann treten sich auf den Schlachtfeldern gegenüber. Sie sind in vier Platoons unterteilt und diese wiederum in vier Gruppen zu je acht Spieler. Die Schlüsselpositionen dürfen nur Spieler ab Rang 15 einnehmen, weshalb wir uns unters Kanonenfutter mischen: In der Spiellobby müssen wir eine Weile warten, denn "M.A.G." eröffnet ein Match erst, wenn 80 Prozent der 256 möglichen Teilnehmer bereit sind. Auf dem Schlachtfeld erwartet uns dann aber griffige Action: Es gilt, ein dichtes Netz aus Schlüsselstellungen zu erobern, die per Checkpoint markiert sind – anschließend fungieren sie als Rücksetzpunkte. Auch nach dem Ableben bleibt Ihr deshalb nahe am Geschehen. Mit den präzisen Waffen kämpfen wir oft auf große Entfernungen, wodurch unsere Kontrahenten nur wenige Pixel klein erscheinen. Weil sich beim Beta-Spiel viele Kameraden von der Truppe entfernen und solo auf Erkundungstour gehen, geht es bei einigen Matches drunter und drüber. Das ist verständlich, denn am Rande der Feuergefechte gibt es jede Menge Neues zu entdecken: Die Kommandostruktur und eine taktische Karte fordern Euren Teamgeist, die transparente Verteilung von Erfahrungspunkten motiviert zum Training und die detaillierte Umgebung birgt viele Verstecke und Schleichwege. Interessant ist auch die Funktion 'Proximity-Chat', mit der Ihr Funkverkehr naher Feinde abhört: Das geschieht getrennt von der eigenen Headset-Absprache über die Surround-Boxen, mit denen Ihr dann gesprächige Feinde sogar anpeilen könnt – hier ist Funkstille eine taktische Option! Technisch wirkt die Beta-Version allerdings noch unausgereift. Es kommt zu Verbindungsabbrüchen und wenn sich zu viele Spieler auf einem Fleck tummeln, wird es schon mal ruckelig – hoffen wir, dass Zipper die Mankos ausmerzt: In der nächsten Ausgabe nehmen wir die MMO-Ballerei im Test ausführlich unter die Lupe. *oe*



PS3 Soldat und Ausrüstung dürft Ihr nach Belieben gestalten: Jede Streitmacht verfügt über individuelle Waffen, Upgrades und Uniformen.



PS3 Auf unseren Screenshots fehlen die zahlreichen HUD-Markierungen, die Euch über Zielkoordinaten des Teams, Kameraden und gesichtete Feinde informieren.

> Mit den präzisen Waffen kämpfen wir oft auf große Entfernungen.

Mein Geschmack: Massenschlacht im XXL-Format!

System	PS3
Entwickler	Zipper Interactive, USA
Hersteller	Sony
Genre	Ego-Shooter
Termin	im Handel

DAS GEFÄLLT UNS
- taktische Kommandostruktur mit Beförderung
- übersichtliche Action trotz gewaltiger Schlachtfelder
- detailreiche Umgebung

DARAN MUSS GEARBEITET WERDEN
- viele Verbindungsabbrüche
- gelegentlich wird es ruckelig

FAZIT » 256 Spieler streiten um Festungen und Industriekomplexe: Der Beta-Test verspricht mitreißende MMO-Gefechte, an denen Zipper technisch noch etwas feilen muss.

HALO: REACH

Bungies vorerst letztes "Halo" entfernt sich von seinen Wurzeln und geht den Weg vom Ego-Shooter zur Team-Ballerei.

Realismus | Linearität | Multiplayer

In der Zerstörung des Planeten Reach liegt der Ursprung der "Halo"-Saga. Aliens vernichten unter der Flagge der Covenant das technologische Herz der Menschen und rotten die Supersoldaten der Spartans fast komplett aus. Einige Tage vor dieser Tragödie komplettiert ein namenloser Lieutenant das sechsköpfige Spartan-Team Noble, eine knallharte, aber für die UNSC entbehrliche Elite-Gruppe. Der Neuling, das seid Ihr, ein Spartan-Soldat der dritten Generation. Damit seid Ihr wesentlich schwächer als der Master Chief oder die ODST-Kameraden, aber das ist durchaus gewollt: Bungie will die Spartans als verletzliche Menschen darstellen und weniger als Ein-Mann-Armee.

Nicht nur die Hauptfigur ist erstmals vertreten, auch alle übrigen Charaktere sind taufrisch. Ähnlich wie in der "Halo ODST"-Episode kämpft Ihr in Gruppen, dank überholter Grafik-Engine erstmals mit bis zu 40 KI-Figuren und 20 Fahrzeugen gleichzeitig. Nicht nur die Massenschlachten markieren eine Trendwende in der "Halo"-Serie, die im Herbst erscheinende Auskopplung soll insgesamt düsterer werden – schließlich ist der Untergang von Reach die zentrale Story. Also zeigt Bungie den Planeten anfangs als lebende, atmende Idylle, mit viel Wildnis, Wäldern, Bergen und Flüssen. Das Panoramabild wird jäh durchbrochen von der Invasion der Covenant, die der Entwickler furchteinflößender als bislang gestalten will. Denn nach nunmehr fünf "Halo"-Spielen ist den Aliens einiges an Mystik verloren gegangen, die Spieler haben sich an die Feindbilder gewöhnt. Zumal die Story in einem Zeitfenster angesiedelt ist, als die Covenant eine wenig bekannte, feindliche Spezies sind, die die meisten Menschen bislang noch nicht zu Gesicht bekamen. Bestätigt ist in diesem Zusammenhang ein Wiedersehen mit den Elite, die gefährlichste Gegnerrasse in den ersten beiden "Halo"-Teilen. Nachdem sie von ihren Vorgesetzten betrogen wurden, machen sie in "Halo 3" gemeinsame Sache mit den Menschen. Doch das ist noch Zukunftsmusik, in "Reach" sind die Elite der Superfeind der Spartans. Mit den Skirmisher begegnet Ihr zudem neuem Feindvolk. Ähnlich den Schakal-artigen Kig-Yar, greifen die Skirmisher in Gruppen an und flankieren Euch. Denen kommt Ihr mit neuen Waffen bei: Die Designated Marksman Rifle (DMR) ist als Ein-Schuss-Knarre zwischen Sniper und Sturmgewehr angesiedelt. Aber auch viele Waffen aus dem ersten "Halo" wie Plasma-Pistole oder Energieschwert feiern ein Wiedersehen, nur eben mit altem Design, um die Zeitachse nicht zu unterlaufen.

Das Team Noble ist kein dahergelaufener Haufen, sondern ein Kollektiv aus Spezialisten: Während der raubeinige Befehlshaber Carter-259 die Spartans aus jedem Gefecht als Sieger führt, tut sich der bullige Jorge-052 als Experte für schwere Waffen hervor – entsprechend überragt er seine Kollegen an Körpergröße. Daneben haben wir noch einen lautlosen Killer, einen schweigsamen Scharfschützen und eine zweite Kommandantin. Richtig, mit Kat-320 steht Euch ein weiblicher Spartan zur Seite. Neben der Aufteilung an Waffenvorlieben ersetzen Rüstungsfähigkeiten das herkömmliche Equipment: Ihr aktiviert stets eine besondere Anlage, die jedoch austauschbar ist wie Waffen. So sprintet Ihr erstmals kurzzeitig oder tarnt Euch temporär. Bungie lässt Euch Raum, Euren Spartan geringfügig zu individualisieren.

Multiplayer-Fans frohlocken: Bungie verspricht volle Kompatibilität zu "Halo 3". Zudem absolviert Ihr die Singleplayer-Kampagne wahlweise entweder im Vierspieler-Koop oder zu zweit an einer Konsole im Splitscreen. Dadurch nähert sich "Halo Reach" an beliebte Teamshooter wie "Left 4 Dead 2" an. Mehrspieler-Gefechte tragt Ihr mit bis zu 16 Spielern aus. *pu*

Reach geht unter – na toll, Spartans, ein Anruf hätte genügt.



360 Der neue Held Noble 6 (links) stellt sich Euch und seinen Spartan-Kollegen vor.

System	360
Entwickler	Bungie, USA
Hersteller	Microsoft
Genre	Ego-Shooter
Termin	3. Quartal

DAS GEFÄLLT UNS:
- abwechslungsreiche Spielwelt mit Bergen, Wäldern und Fauna
- neue Engine verspricht bessere Animationen und dynamische Ausleuchtung
- angekündigtes Wettersystem
- Schlachten mit bis zu 40 KI-Charakteren
- Nahkampfangriffe und Sprint-Funktion
- taktische Waffenspezialisierung

DARAN MUSS GEARBEITET WERDEN:
- hoffentlich verkraftet die neue Technik die Massenschlachten
- Story vorhersehbar

FAZIT » Bungies letztes Geschenk an "Halo"-Jünger: dank zahlreicher Verbesserungen in puncto Grafik, Spielverlauf und Waffenarsenal ein würdiger Teil des SciFi-Epos.



BRINK

Wer Ego-Shooter für vorhersehbar hält, blickt auf das neue Projekt der "Quake Wars"-Macher: die innovative Verschmelzung von Off- und Online-Ballereien.



Die Pole schmelzen, der Meeresspiegel steigt, die Zivilisation geht unter. Das in der Populärkultur viel zitierte Schreckensszenario über den selbst verschuldeten Niedergang der Menschheit (z.B. Roland Emmerichs "Day After Tomorrow") nimmt sich der englische Entwickler Splash Damage zur Brust – und zwar in Mischform der populären Genres Ego-Shooter und Rollenspiel. Der Erfolg von Take 2s "Borderlands" zeigt: Futuristische Koop-Shooter mit einer Prise Charakterentwicklung kommen gut an.

Schauplatz des Spiels ist die 'Ark', eine schwimmende Metropole im Ozean angesiedelt in der nahen Zukunft. Anfänglich als ökologisches Experiment gedacht, ist die künstliche Insel Rettungsort für zahlreiche Flüchtlinge vom Festland geworden. Der Konflikt ist vorprogrammiert: Die ursprüngliche Bevölkerung der Stadt, die Security, wehrt sich gegen die aufbegehrende Resistance – ein Mob aus Flüchtlingen. Und Ihr habt die Wahl, auf welcher Seite Ihr steht.

"Brink" folgt den Gepflogenheiten typischer Ego-Shooter und präsentiert Solisten ein solides, missionsbasiertes Öko-Abenteuer. Doch erst im Online-Modus entsteht der motivierende Kooperationssog: Ihr seid stets mit sieben Kumpanen unterwegs, fehlende menschliche Mitspieler werden durch KI-Mitstreiter aufgefüllt. Die feindliche Fraktion tritt mit ebenso vielen Mannen an, es duellieren sich also stets 16 Kämpfer. Wer heilloses Chaos auf dem Schlachtfeld fürchtet, der sollte sich erst einmal entspannen, denn "Brink" ist mehr als ein schnöder Team-Deathmatch-Shooter. Die vielversprechende Idee der Entwickler: das 'Command Wheel', ein jederzeit aufrufbares Ringmenü, das Euch verschiedene Aufträge anbietet. So unterstützt Ihr entweder Euer Team in der Hauptmission durch Maßnahmen wie Geleitschutz der Truppe oder seilt Euch kurzzeitig ab, um Mini-Quests zu erledigen. Der Clou sind jederzeit einsteigende Mitspieler ('on the fly'), die dank Command Wheel zwar individuelle Aufträge ausführen, dabei aber Teil eines Mehrspieler-Erlebnisses werden.

Wie in Teamshootern üblich, wählt Ihr aus Klassen, die sich in Bewaffnung und Fähigkeiten unterscheiden. Der Techniker wertet zeitweise Waffen auf (die typischen Buff-Zauber) und errichtet Geschütztürme; der Spion schleicht in den Rücken der Feinde, während der Sanitäter auf das Heilen spezialisiert ist. Der Soldat schließlich geht in den Frontalangriff. Ihr bestimmt aber nicht nur zu Beginn einer Mission die Klasse, sondern wechselt diese an bestimmten Terminals auch während des Matches. Dadurch ergeben sich laufend neue Taktiken und Nebenaufträge.

Krieg in Mode

"Übertriebene Wirklichkeit" nennt der künstlerische Leiter von "Brink", Olivier Leonardi, die grafische Ausrichtung. Die Figuren wirken wie

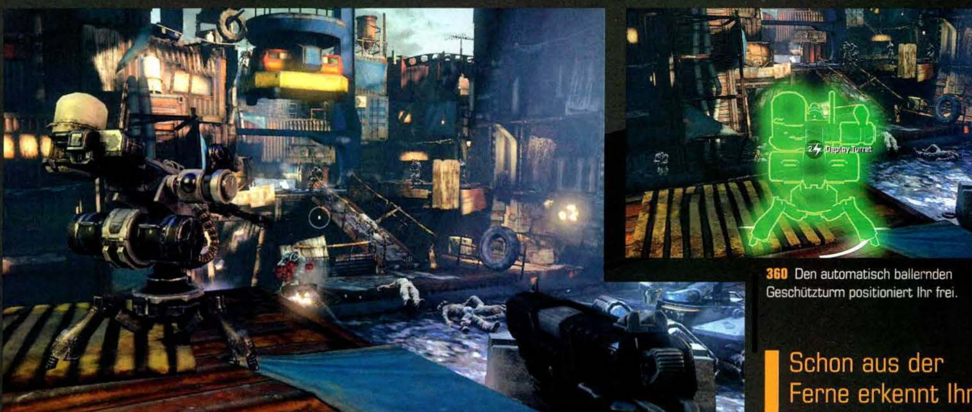




PS3 Individueller Look: Im Charakter-Editor schraubt Ihr an zahlreichen Parametern wie Körperumfang, Kopfform und Tattoos oder gar Stimmfarbe.



360 Nach jedem Abschuss ploppt eine Erfahrungspunkteanzeige auf und Euer Punktekonto füllt sich. Damit kauft Ihr später allerhand Accessoires für Euren persistenten Charakter.



360 Den automatisch ballernden Geschützturm positioniert Ihr frei.

360 An gewissen Kartenknoten prallen die beiden verfeindeten Gruppen aufeinander. Nachdem wir auf eine Anhöhe geklettert sind, errichten wir dort als Technikerklasse einen Geschützturm (siehe Bild rechts), der zielsicher die Feinde zurückdrängt.

> Schon aus der Ferne erkennt Ihr Charakterklasse und Bewaffnung.

schlaksige Hünen mit zu dicken Gelenken. Gliedmaßen und Körperanhänge sowie Kleidungsdetails wie Reißverschlüsse oder Taschen sind übertrieben proportioniert. Den Spielern wird es erlaubt, ihre Figuren mit einem eigenen Stil zu versehen. Manipuliert daher Hautton, Gesichtsform, Stimme, Haare und allerlei Accessoires wie Masken, Sonnenbrillen oder Klamotten. Schon aus der Ferne sollen Charakterklasse und Ausrüstung zu erkennen sein. Mit entsprechender Erfahrung schaltet Ihr weitere Optionen des Soldaten-Puppenkastens frei. Für jeden erledigten Gegner und jeden erfüllten Auftrag wandern nämlich Erfahrungspunkte auf Euer Konto. Vorläufiges Problem: Noch haben die Entwickler keine Lösung, wie Freund und Feind optimal zu unterscheiden sind. Zwar kleidet sich die Security weitgehend in Grautöne und die Kleidung der Resistance strahlt in großen, auffälligen Farbflächen, doch das geht im Kampfgewusel völlig unter. Das mag auch an der Umgebung liegen, in welcher der bislang gezeigte Demolevel spielt. Als Mitglied der Ark-Polizei startet Ihr an einem Pier auf dem Festland und dringt von dort in die Hafenfestung der Widerständler ein. Die rostigen Industrieanlagen wirken verfallen und ragen hoch in den strahlend blauen Himmel, so dass viel Schatten in die recht engen Gassen fällt. Der Level ist schlauchförmig angelegt, Kämpfe finden also nicht auf offenen Schauplätzen wie beispielsweise in "Bad Company 2" statt. Das zumindest offenbaren die ersten Gefechtsplätze auf dem Festland. Die futuristische Ark wird sich im weiteren Spielverlauf sicherlich offener präsentieren, noch wissen wir das aber nicht. Seit Längerem bekannt ist dafür der Einfluss von EAs Fassadenkletterei "Mirror's Edge". Lauft auf ein Hindernis zu, drückt auf eine einzige Taste und Eurer Charakter springt, schlittert oder klettert über die Barriere – abhängig von Eurem Sichtwinkel. S.M.A.R.T. nennen die Enwickler das System, mit dem Ihr behände die Deckung wechselt. Hoffentlich wird das keine Ausrede für ein fehlendes Deckungssystem, denn das vermissten wir schon bei "Borderlands" schmerzlich. *pu*

SPLASH IMAGE

splash damage™

Das unabhängige Entwicklerstudio Splash Image gründet sich im Jahr 2001 in London und macht sich insbesondere in der PC-Modderszene einen großen Namen. Unter anderem entwickelte das Studio Mehrspieler-Karten für die id-Shooter "Return to Castle Wolfenstein", "Wolfenstein: Enemy Territory" und "Doom 3". Weiterhin verantworteten die Engländer die PC-Version von "Enemy Territory: Quake Wars", die mittelprächtige Konsolenfassung stammt von einem anderen Entwickler. Zusammenfassend spricht das für reichlich Erfahrung im Team-Shooter-Segment, das Splash Damage in die Entwicklung von "Brink" einfließen lässt. Mit Kreativdirektor Richard Ham ("Fable II"), Charakter-Designer Tim Appleby ("Mass Effect") und Olivier Leonardi ("Rainbow Six Vegas") wurde zudem personell hochkarätig aufgestockt.

Koop-Partner? Hab' ich noch nie gebraucht!



360 An diesem Pier startet der Demo-Level. Eure Security-Kollegen rüsten sich zum Kampf, Ihr seid stets mit sieben Waffenbrüdern unterwegs, egal für welche der beiden Fraktionen Ihr Euch entscheidet. Im Hintergrund ist die künstliche Stadt 'Ark' zu sehen.

System	PS3 / 360
Entwickler	Splash Damage, England
Hersteller	Bethesda
Genre	Ego-Shooter
Termin	3. Quartal

DAS GEFÄLLT UNS
- realistische SciFi-Story
- eigenständiger Grafikstil
- vereint individuelles Spielerlebnis mit taktischem Teamplay
- umfangreiche Charaktergestaltung...

DARAN MUSS GEARBEITET WERDEN
- ... wirkt sich momentan nur auf die Optik aus
- Freund und Feind schwer zu unterscheiden
- Tearing

FAZIT » Endzeit-Team-Shooter mit cleverem Auftragssystem und extravaganter Optik, der Solisten nicht vergisst.



Medal of Honor

Realismus Linearität Multiplayer

System: PS3 / 360
Hersteller: Electronic Arts
Termin: Oktober

Nach über zehn Jahren Zweiter Weltkrieg wechselt der schlicht "Medal of Honor" getaufte neueste Serienableger den Kurs: Ihr kämpft im Afghanistan der Gegenwart. Die ersten Fakten weisen frappierende Parallelen zu den "Modern Warfare"-Spielen auf: Mal beschießt Ihr vom Hubschrauber aus in Schwarz-Weiß-Optik Konvois, andernorts hüllt ein Nachtsichtgerät die Umgebung in grünes Licht und immer wieder ballert Ihr in edler Optik auf Quads und Jeeps. Vielversprechend: Das "Battlefield"-erprobte Team von DICE kümmert sich um den Mehrspieler-Part.

The Grinder

Realismus Linearität Multiplayer

System: Wii
Hersteller: High Voltage Games
Termin: 2010

Die Macher des gelungenen Wii-Shooters "The Conduit" nehmen Euch mit auf eine neue Reise: eine Reise in die Fantasie – weil Ihr in "The Grinder" geflügelten Mutanten, geifernden Werwölfen und wieselflinken Zombies gegenübersteht. Eine Reise in die Vergangenheit – weil uns Leveldesign, Spielablauf und Waffenauswahl an die schnörkellosen id-Shooter der 1990er erinnern. Eine Reise in die Horrorabteilung Hollywoods – weil sich der dreckige Texas-Look mit schmuddeligen Kaschemmen und verwaisten Wohnwägen an zahllosen Horrorstreifen orientiert. Und schließlich eine Reise ins europäische Ausland – weil Ihr, wie wir nach einer ersten Anspielrunde mutmaßen, diesen blutrünstigen Shooter nicht in deutschen Läden finden werdet.

Singularity

Realismus Linearität Multiplayer

System: PS3 / 360
Hersteller: Activision
Termin: 2010

1. In diesem Handschuh steckt eine Prise des fiktiven Elements E-99. Damit manipuliert Ihr die Zeit – der "Soldier of Fortune"-Entwickler Raven nutzt die Zeitspielerei für viele Raffinessen bei den knallharten Ego-Gefechten – zudem wartet die ein oder andere Denkaufgabe.

2. "Wer hat an der Uhr gedreht, ist es wirklich schon zu spät... für mich?" Ihr lasst Feinde in Bruchteilen von Sekunden altern – praktisch!

3. Die komplexe Geschichte von "Singularity" spielt auf einer russischen Militärbasis.



Homefront

System: PS3 / 360
Hersteller: THQ
Termin: 2010

1. Ihr seid der Heilsbringer in den besetzten USA. In naher Zukunft im Jahr 2027 attackiert die Atommacht Nordkorea die Wahrzeichen des spießbürgerlichen Kapitalismus: Shopping-Malls, Baseball-Felder und Reihenhäuser.

2. Der Kriegsshooter setzt auf viel Rums: Eine ins Fenster geworfene Granate zerfetzt beispielsweise das ganze Stockwerk.

3. Die Waffen sind weitgehend konventionell, doch der technische Fortschritt ist mit Laserpointern und unbemannten Drohnen logisch weitergedacht.

Metro 2033

System: 360
Hersteller: THQ
Termin: März

Bei unserem Moskau-Besuch im November waren wir von den detaillierten Charakteren und dem Szenario angetan. Die Romanvorlage verspricht zudem eine spannende Story im postapokalyptischen Moskau, denn außerhalb der abgeriegelten Metro-Stationen lauern Mutanten, innerhalb verfeindete Gruppierungen. Klingt nach "Fallout 3", wird aber ein linearer Horror-Shooter, der beim Anspielen noch einige Schwächen bei Steuerung, Rückmeldung und Interaktivität offenbarte.

Red Steel 2

System: Wii
Hersteller: Ubisoft
Termin: 2010

Wir schauen schön blöd, als der lässige "Red Steel 2"-Held einen Gegner absticht, ohne dass ein Tropfen Blut fließt. "Er ist der Gute – da würden Splattereffekte nicht passen", klärt uns der Produzent auf. Wir kämpfen weiter – mit Pistole, Schrotflinte und Katana; die Steuerung ist erstaunlich genau (dank Wii MotionPlus spielt auch die Haltung der Klinge eine Rolle), die Kämpfe sind dynamisch. Die Melange aus Fern- und Schwertkampf stimmt. Und das Sorgenkind vieler Wii-Spiele – die Grafik – ist ein Pluspunkt: Die stilsichere Comicoptik verleiht dem Eastern einen einzigartigen Look.



Rage

Realismus Linearität Multiplayer

System: PS3 / 360
Hersteller: Bethesda
Termin: 2010

Seit dem Wechsel von Electronic Arts zu Bethesda ist es still geworden um den Genremix von id Software. Nach einem Kometeneinschlag wird die verwüstete Erde von verstrahlten Mutanten bewohnt, als Euer Held aus dem Cryo-Tiefschlaf erwacht. Neben kerniger Ego-Action kauft Ihr einen Buggy, motzt ihn auf und verdient Geld in Wettrennen oder blutigen Arenakämpfen, um in der äußerst detaillierten Spielwelt – die neue id Tech 5 Engine macht es möglich – zu bestehen. Mehrspieler-Modus inklusive.

Crysis 2

Realismus Linearität Multiplayer

System: PS3 / 360
Hersteller: Electronic Arts
Termin: 2010

Drei Jahre nach dem PC-exklusiven Grafikwunder "Crysis" erscheint der zweite Teil der geplanten Trilogie auch für Konsole – und entschädigt hoffentlich für den Story-Cliffhanger am Ende des Erstlings. Das Dschungel-Szenario hat ausgedient, denn der ausführende Produzent Nathan Camarille kündigte Anfang des neuen Jahres den "New Style Jungle" an. Damit meint Camarille nicht nur bewaldete Gegenden, sondern auch die Bäume der Großstadt: Wolkenkratzer. Der neue Schauplatz wird nämlich New York City sein. Die nötige Rechenpower liefert die hauseigene CryEngine 3 (siehe Bild).

Aliens vs. Predator

Realismus Linearität Multiplayer

System: PS3 / 360
Hersteller: Sega
Termin: 19. Februar

1 Das Spiel, das Sega in Deutschland nicht veröffentlicht, entführt Euch – Überraschung – in klaustrophobische Korridorlabyrinthe. Mit dabei ist aber auch manch weitläufiges Dschungelareal: Dort fühlt sich der Predator am wohlsten, der behände von Wipfel zu Wipfel springt.

2 Als Marine ist das MG Euer bester Freund, Alien und Predator setzen auf weniger konventionelle Ego-Mechaniken: Sie tarnen sich, wuseln durch Schächte, reißen Wirbelsäulen heraus und beißen Köpfe ab. Die Balance all dieser Tötungsmechanismen stellt der Multiplayer-Modus auf die Probe – freut Euch auf massig Spielmodi.

VOLL AUF DIE 12

M! KÜRT DIE BEDEUTENDSTEN INNOVATIONEN IM EGO-SHOOTER-GENRE

12 SPRINGEN



"Turok" und "Quake" etablieren Mitte der 1990er Hüpfeinlagen in Ego-Shootern und erweitern den Balleralltag um eine fordernde Komponente. Vor allem Mehrspieler-Gefechte sind heute ohne wilde Ausweichsprünge kaum mehr vorstellbar.

11 STORY

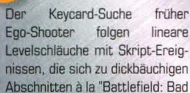
'US-Soldat jagt Hitlers Schergen', 'Muskelprotz tötet höllische Dämonen'. Die wenigsten Ego-Shooter brillieren durch ausgefeilte Geschichten, doch "Half-Life" zeigt 1998, dass es auch anders geht, und ebnet den Weg für intelligentes Storytelling à la "BioShock" oder "The Darkness".

10 FAHRZEUGE



Fahrzeugmissionen sind heute obligatorisch und wirken häufig aufgesetzt. Der Online-Shooter "Battlefield 1942" setzt 2002 auf PC voll auf Vehikelschlachten in weitläufigen Arealen, was sich bald auch auf Heimkonsolen durchsetzt und beispielsweise "Halo" oder "Unreal Tournament III" mehr Spieltiefe verleiht.

9 OPEN WORLD



Der Keycard-Suche früher Ego-Shooter folgen lineare Levelschläuche mit Skript-Ereignissen, die sich zu dickbäuchigen Abschnitten à la "Battlefield: Bad Company" auswachsen. In eine neue Dimension dringt "Far Cry 2" vor, das den Spieler in einer offenen Spielwelt in "GTA"-Manier von einem Eck der Karte zum anderen scheucht. Der "Open World"-Aspekt bietet noch jede Menge Potenzial für spannende Abenteuer, wie auch "Borderlands" beweist.

8 TREFFERZONEN



Erst mit Einführung von Polygongrafik im Ego-Shooter etablieren sich auch verschiedene Trefferzonen bei Gegnern. Je nach anvisiertem Körperteil reagieren Feinde anders, was in Verbindung mit Ragdoll- und Splatter-Effekten Jugendschützern ein Dorn im Auge ist.

7 SPIELPHYSIK



"Havok Physics" und "Nvidia PhysX" sind heute aus kaum einem Spielevorspann wegzudenken, ermöglicht derartige Middleware doch realistisches Objektverhalten, das selten so kreativ eingesetzt wurde wie in "Half-Life 2".

6 LIMITIERTE WAFFENSLOTS



Seit jeher wählen PC-Spieler per Zifferntaste aus ihrem Arsenal, doch heute sorgt dessen Beschränkung für spannende Entscheidungsfreiheit: Die coole Knarre mit nur fünf Schuss Munition behalten oder die neue, voll geladene Standardwumme nehmen?

5 SCHARFSCHÜTZENGEWEHR

Nach Shinys Third-Person-Action "MDK" von 1997 greift nahezu jeder Ego-Shooter das Scharfschützengewehr auf und erweitert das Spektrum an Spielmöglichkeiten um Distanzkämpfe à la "Far Cry" und Schleichpassagen wie in "Call of Duty 4: Modern Warfare".

4 Y-ACHSE



Die Computermaus ermöglicht erstmals in "Duke Nukem 3D" flexibles Zielen auf zwei Achsen. Heute spaltet die Y-Achse die Spielergemeinde: invertiert oder nicht? So oder so: Kämpfe und Leveldesign gewinnen an Tiefe.

3 CHECKPOINTS

Musste früher stets ein Level zu Ende gespielt oder ein Speicherpunkt aufgesucht werden, brauchen sich Ego-Shooter-Spieler von heute darüber keine Gedanken mehr zu machen: In regelmäßigen Abständen sichern moderne Ego-Ballereien den Spielstand automatisch, ohne das Geschehen zu unterbrechen. Dadurch gewinnen Spieldesigner an Kontrolle über Tempo und Abfolge der Ereignisse und scheiternde Spieler werden vor übermäßigem Frust bewahrt.

2 SELBSTHEILUNG



"F.E.A.R. 2" zeigt 2009, wie lästig die Suche nach Medikits sein kann, schließlich verzichtet der Titel als einer von wenigen auf regenerative Fähigkeiten des Protagonisten, wie sie "Halo" etabliert hat. Der Nachteil: Die Spieldesigner müssen dadurch weniger auf Balancing achten.

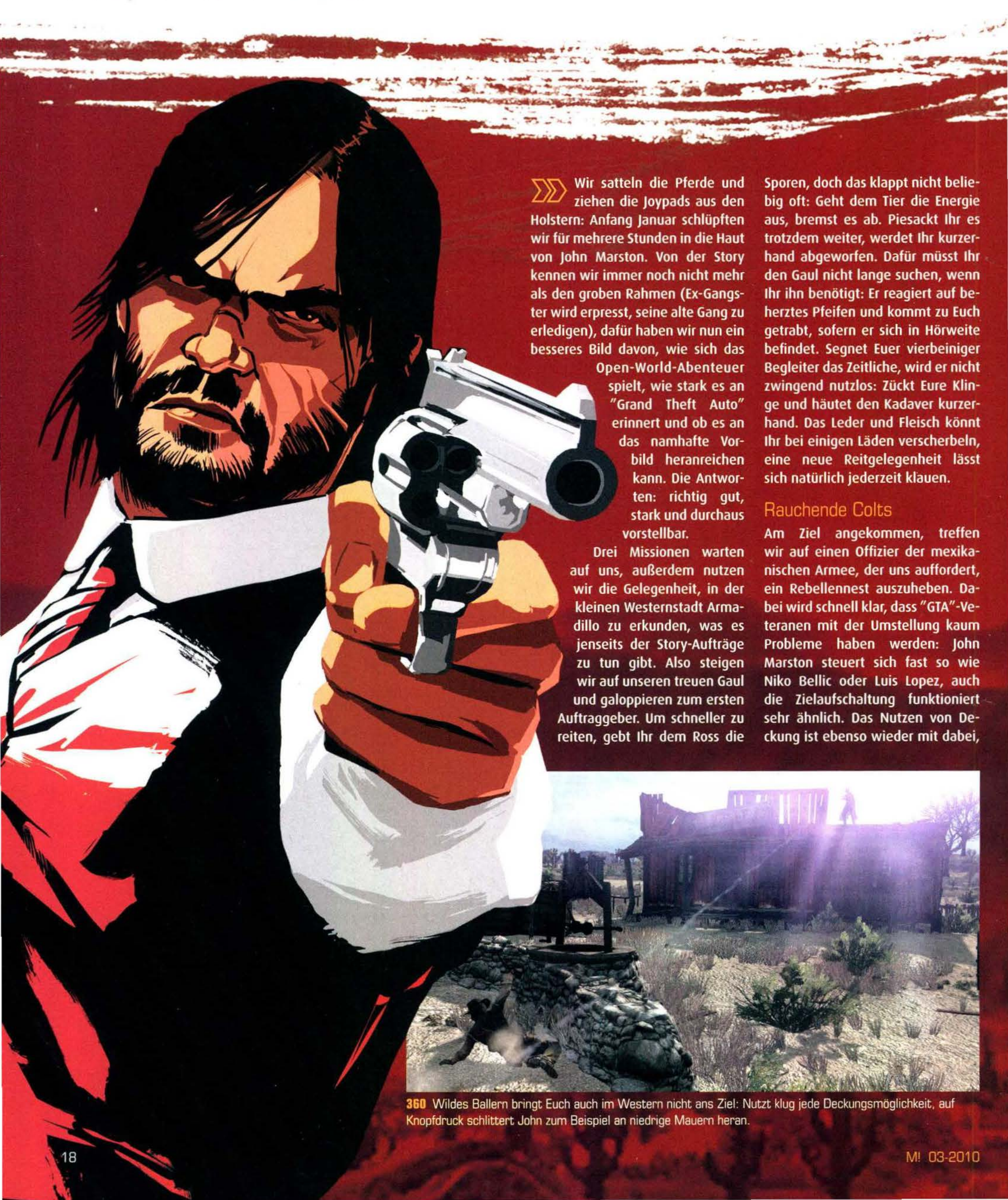
1 MULTIPLAYER



So clever sich Gegner in "F.E.A.R." oder "Killzone 2" auch verhalten, mit der Unberechenbarkeit eines menschlichen Widersachers kann deren KI nicht konkurrieren, was der überwältigende Erfolg von "Counter-Strike" oder "Call of Duty: Modern Warfare 2" unterstreicht. Eine neue Dimension könnte Sonys "M.A.G." mit 256 Spielern pro Karte definieren.

Red Dead Redemption

Rockstars Western-"GTA" nähert sich der Fertigstellung. M! spielt Probe und berichtet, wie es sich anfühlt, Cowboy John Marston zu sein.



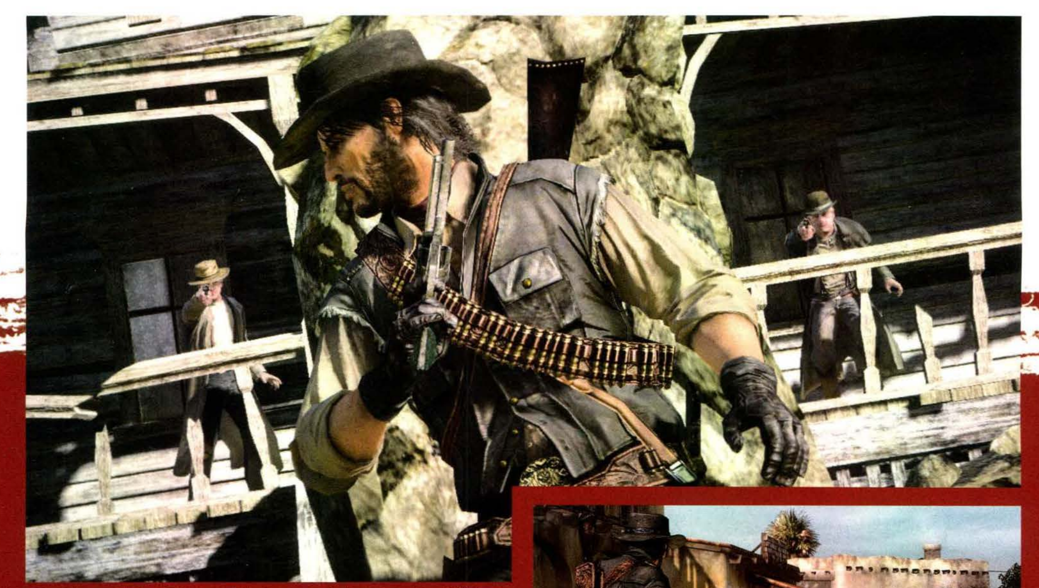
Wir satteln die Pferde und ziehen die Joypads aus den Holstern: Anfang Januar schlüpften wir für mehrere Stunden in die Haut von John Marston. Von der Story kennen wir immer noch nicht mehr als den groben Rahmen (Ex-Gangster wird erpresst, seine alte Gang zu erledigen), dafür haben wir nun ein besseres Bild davon, wie sich das Open-World-Abenteuer spielt, wie stark es an "Grand Theft Auto" erinnert und ob es an das namhafte Vorbild heranreichen kann. Die Antworten: richtig gut, stark und durchaus vorstellbar.

Drei Missionen warten auf uns, außerdem nutzen wir die Gelegenheit, in der kleinen Westernstadt Armadillo zu erkunden, was es jenseits der Story-Aufträge zu tun gibt. Also steigen wir auf unseren treuen Gaul und galoppieren zum ersten Auftraggeber. Um schneller zu reiten, gebt Ihr dem Ross die Sporen, doch das klappt nicht beliebig oft: Geht dem Tier die Energie aus, bremst es ab. Piesackt Ihr es trotzdem weiter, werdet Ihr kurzerhand abgeworfen. Dafür müsst Ihr den Gaul nicht lange suchen, wenn Ihr ihn benötigt: Er reagiert auf beherztes Pfeifen und kommt zu Euch getrabt, sofern er sich in Hörweite befindet. Segnet Euer vierbeiniger Begleiter das Zeitliche, wird er nicht zwingend nutzlos: Zückt Eure Klinge und häutet den Kadaver kurzerhand. Das Leder und Fleisch könnt Ihr bei einigen Läden verscherbeln, eine neue Reitgelegenheit lässt sich natürlich jederzeit klauen.

Rauchende Colts

Am Ziel angekommen, treffen wir auf einen Offizier der mexikanischen Armee, der uns auffordert, ein Rebellennest auszuheben. Dabei wird schnell klar, dass "GTA"-Veteranen mit der Umstellung kaum Probleme haben werden: John Marston steuert sich fast so wie Niko Bellic oder Luis Lopez, auch die Zielaufschaltung funktioniert sehr ähnlich. Das Nutzen von Deckung ist ebenso wieder mit dabei,

360 Wildes Ballern bringt Euch auch im Western nicht ans Ziel: Nutzt klug jede Deckungsmöglichkeit, auf Knopfdruck schlittert John zum Beispiel an niedrige Mauern heran.



360 Während sich der Held vor den Schurken versteckt, inspizieren wir sein Äußeres: Rockstar hat das Aussehen von John Marston verjüngt.

wobei sich der Westernheld sogar flexibler verhält. Rennt Ihr etwa auf einen Felsen zu und drückt schon vorher die Schultertaste, schlittert er auf dem Boden zum schützenden Stein. Da Rockstar bei seinen modernen Gangster-Epen hartnäckig einigen alten Gewohnheiten treu bleibt, überrascht es umso mehr, dass "Red Dead Redemption" in wichtigen Punkten überarbeitet wurde: John Marstons Gesundheit erholt sich nach Treffern allmählich von selbst! Das erlaubt eine offensivere Spielweise, denn ähnlich wie bei "Modern Warfare 2" erkennt Ihr den Gesundheitszustand daran, wie viel Blut sich auf der Mattscheibe ansammelt. Bei der Waffenwahl habt Ihr die Möglichkeit, Eure Lieblingskaliber in einem Menü auf die Schnellauswahltasten zu legen.

Der Spitzname "Grand Theft Horse" ist eine treffende Beschreibung.

Natürlich sind die Westernwummen nicht so ausgereift wie gegenwärtige Bleispritzen: Ihr müsst häufiger nachladen und das Scharfschützengewehr hat nur eine Zoomstufe. Schaden richten sie genug an, vor allem wenn Euch ein Feind auf die Pelle rückt: Dann schaltet die Ansicht kurz in eine andere Perspektive und Ihr seht eine Art Finishing Move – das wirkt etwas befremdlich und wir würden nicht darauf wetten, dass es so im fertigen Spiel erhalten bleibt. Gemeuchelte Schurken verschwinden nicht von der Erdoberfläche und werden im Radar sogar mit kleinen schwarzen Kreuzen markiert: So findet Ihr die Leichen wieder und könnt sie nach Wertobjekten und Munition durchsuchen.

360 Egal, ob bei Pistolenduellen oder im Nahkampf: "Red Dead Redemption" vergießt nicht kübelweise Blut, ist aber auch nicht gerade zimperlich.

Wir schließen den ersten Auftrag erfolgreich ab und wenden uns der Freizeitgestaltung zu: In Armadillo und den anderen Westernstädten gibt es allerhand Nebenbeschäftigungen. So spazieren wir an einem Tisch vorbei, an dem das 'Fünf-Finger-Filet'-Spiel betrieben wird. Mit einem Messer stecht Ihr in schnellem Tempo zwischen Eure Finger – schafft Ihr es fehlerfrei und schneller als der Herausforderer, winken Moneten. Weniger gesundheitsgefährdend, aber glücksabhängiger setzt Ihr Euer Geld im Saloon aufs Spiel: Poker (natürlich in der "Texas Hold'em"-Variante) und Black Jack stehen auf dem Pro-

VERZWEIFELTE (ENTWICKLER-)HAUSFRAUEN

Da die Entwicklung von "Red Dead Redemption" in die Endphase geht, hat Anfang Januar eine Gruppe Entwickler-Ehefrauen die Gelegenheit beim Schopf ergriffen, die bei Rockstar San Diego herrschenden, ihrer Meinung nach untragbaren Arbeitsbedingungen ihrer Gatten anzuprangern. In einem offenen Brief, der auf der Branchen-Webseite Gamasutra veröffentlicht wurde, beklagen sich die Damen über sich laufend verschlechternde Zustände seit dem Frühjahr 2009. So seien inzwischen sechs Tage die Woche mit rund zwölf Stunden Arbeitszeit üblich, selbst Arztbesuche am Wochenende müssten über eine Krankmeldung geregelt werden. Früher übliche Ausgleichstage nach der Fertigstellung eines Projekts seien ebenso gestrichen, Entwickler mit höherem Rang bekämen weniger Überstunden bezahlt. Selbst die freie Woche zwischen Weihnachten und Neujahr sei ersatzlos weggefallen, das leitende Personal behandle seine Angestellten herablassend, statt ihnen das Gefühl zu geben, ein wertvoller Teil des Teams zu sein. Rockstar spielt die Vorwürfe erwartungsgemäß herunter, Industrie-Insider halten sie zumindest in Grundzügen für glaubwürdig.



360 Auch persönliche Dramen kommen ins Spiel: Ob die Blondine Bonnie und ihr brennender Stall eine große Rolle in Marstons Leben spielen, verrät Rockstar noch nicht.

360 Ein bisschen Zeit für Muße muss sein: John Marston schöpft an beschaulichen Orten wie diesem See Kraft für seine anstrengenden Missionen.

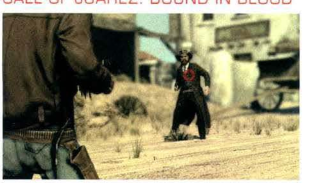
gramm. Nicht selber gespielt haben wir das Hufeisenwerfen sowie die ernsthafteren Tätigkeiten wie Kopfgeldjagd und Nachtpatrouille (die man sich wie die Nachtclubschicht von Luis in "The Ballad of Gay Tony" vorstellen kann). Langweilig wird Euch in den Städten nicht.

Vor allem dann, wenn Ihr (egal ob absichtlich oder nicht) selbst für Krawall sorgt: Wer seine Waffe zieht, bringt Unruhe in die Bevölkerung und provoziert im dümmsten Fall sogar Attacken nervöser Pistoleros. Ganz übel wird es, wenn Ihr jemanden verletzt oder erschießt: Sofort prangt ein dickes 'Wanted'-Zeichen rechts oben im Bild, neben dem das auf Euch ausgesetzte Kopfgeld zusammengezählt wird. Gesetzeshüter sind Euch auf den Fersen und wollen Euch ans Leder. Wehrt Ihr Euch, eskaliert die Situation, doch auch bei einer Flucht beruhigt sich die Lage nur bis zu einem gewissen Grad. Anders als in "Grand Theft Auto" werdet Ihr den Gesucht-Status nicht komplett los, nur weil Ihr aus dem Blickfeld seid. Um endgültig wieder als unbescholtener Bürger zu zählen, müsst Ihr entweder das Kopfgeld selbst begleichen oder Euch durch Nebenaufgaben ein Begnadigungs-

WESTERN VON GESTERN

Rockstar hat sich ein selten beackertes Themengebiet für seinen nächsten großen Titel auserkoren, denn das Angebot an Spielen rund um den Wilden Westen ist auf der aktuellen Konsolengeneration sehr überschaubar. Wenn Ihr Euch aber für "Red Dead Redemption" schon vorab in Stimmung bringen wollt – sei es durch den Genuss eines gelungenen Titels oder den Grusel einer Software-Katastrophe –, seid Ihr mit dieser Auswahl bestens bedient.

CALL OF JUAREZ: BOUND IN BLOOD



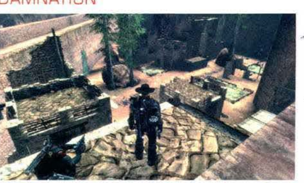
PS3 / 360 • Der Ego-Shooter ist nicht nur in puncto Szenario eine willkommene Abwechslung zum üblichen Weltkriegs- und Krisenherd-Allerlei, er überzeugt auch spielerisch. Zwar sind die Gegner etwas doof und die Levels sehr linear, doch die spannend inszenierte Geschichte und die liebevolle Inszenierung der Westernwelt machen das locker wett. Wer die McCall-Brüder ins Herz geschlossen hat, greift zudem zum Vorgänger "Call of Juarez", der ihre späteren Erlebnisse erzählt.

GUN



PS3 / 360 • Sonst mit Skateboards und Plastikgitarren ausgelastet, wagte Neversoft vor fünf Jahren einmalig den Ausflug ins Western-Genre. "Gun" kommt spielerisch "Red Dead Redemption" am nächsten, auch hier pilgert Ihr durch eine offene Welt und erledigt parallel zu Eurem Rachefeldzug allerlei Nebenaufgaben. Damals gefiel das Abenteuer, es ist aber inzwischen spürbar gealtert – vor allem die Xbox-360-Fassung, die zum Start der Konsole als schnelle, nicht optimierte Umsetzung erschien.

DAMNATION



PS3 / 360 • Was alles schief gehen kann, wenn die Ambitionen der Entwickler ihre Fähigkeiten übersteigen, führt "Damnation" vor. Das Western-Element wurde mit Steampunk-Einflüssen versehen und bekam ausladende Kletterpartien nach "Tomb Raider"-Art verpasst. Nur machen diese wegen einer ungelenken Steuerung noch weniger Spaß als die unübersichtlich und nervig inszenierten Ballereien. Dazu kommt eine bestenfalls mittelmäßige Optik und fertig ist das unterdurchschnittliche Kuddelmuddel.

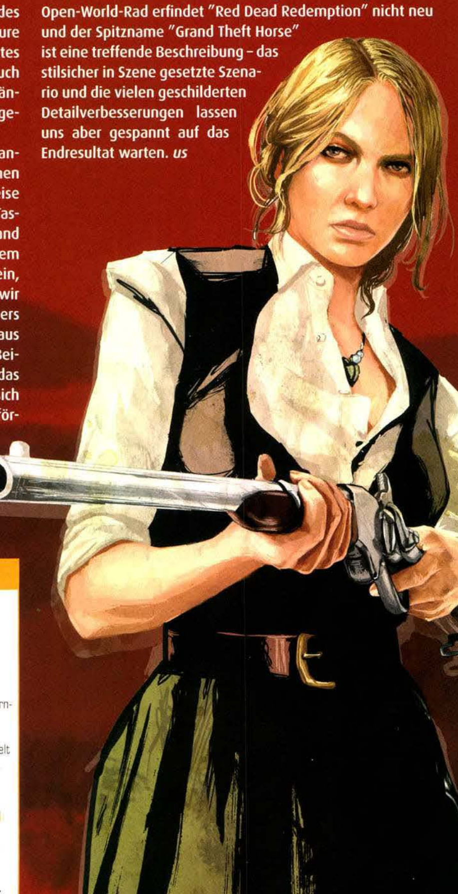


360 Die Welt von "Red Dead Redemption" ist großflächig und wild: So galoppiert Ihr immer wieder durch einsame Ebenen, in denen Euch nur die Tierwelt und gelegentlich vorbeiziehende Dampfrösser Gesellschaft leisten.

schreiben erarbeiten. Letzteres ist nur dann eine Option, wenn Euer Ansehen hoch genug ist: Je nachdem, wie Ihr Euch während des Spiels verhaltet, ändert sich Eure Ehre – gute Taten und korrektes Vorgehen sorgen dafür, dass Euch mehr Leute trauen, böse Einzelgänger sind dagegen auf sich allein gestellt.

Danach wird es Zeit für die anderen beiden Aufträge, zu denen uns Begleiter führen. Wahlweise folgen wir mittels gedrückter A-Taste automatisch, was dem "Grand Theft Auto"-Phänomen, vor dem Ende eines Dialogs am Ziel zu sein, Einhalt gebietet. Alsbald retten wir die entführte Tochter eines Farmers und klauen eine Minikanone aus einer schwer bewachten Mine. Beide Male wird kräftig geballert, das gespielte Missionstrio fühlte sich in dieser Hinsicht etwas gleichförmig an. Daraus zu schließen, dass den Entwicklern für das gesamte Spiel nichts Abwechslungsreicheres einfallen wird, wäre aber vorschnell, denn bei den "Grand Theft Auto"-Episoden konnte man sich in dieser Hinsicht auch nie beklagen.

Am Ende unseres Westernausflugs sind wir angetan: Das Open-World-Rad erfindet "Red Dead Redemption" nicht neu und der Spitzname "Grand Theft Horse" ist eine treffende Beschreibung – das stilsicher in Szene gesetzte Szenario und die vielen geschilderten Detailverbesserungen lassen uns aber gespannt auf das Endresultat warten. *us*



Red Dead Redemption

System	PS3 / 360
Entwickler	Rockstar San Diego, USA
Hersteller	Take 2
Genre	Action-Adventure
Termin	2. Quartal

DAS GEFÄLLT UNS
- Grafik sieht fein aus und setzt die Western-Thematik gelungen um
- Spielmechanik funktioniert wie bei "GTA"
- interessante Charaktere und lebendige Welt
- intelligente Detailverbesserungen bei u.a. Gesucht-Status und Lebensenergie
- filmische Inszenierung

DARAN MUSS GEARBEITET WERDEN
- Qualität der Story ist unklar
- bisher gespielte Missionen ähnelten sich

FAZIT » **Die nahe Verwandtschaft zu "Grand Theft Auto" ist unverkennbar, doch das Western-Epos ist auf dem rechten Pfad: Stilvolles Ambiente, gute Steuerung, schicke Optik und das unverbrauchte Szenario machen Laune.**

NACHRICHTEN

Zukunftssicher dank Upgrades – neue Features für PS3 und Xbox 360



LAS VEGAS / ENGLAND • Sony macht die PlayStation 3 fit für 3D. Auf der CES-Messe in Las Vegas bestätigte das Unternehmen die Bereitstellung mehrerer Firmware-Aktualisierungen innerhalb des laufenden Jahres. Damit werde die Konsole in die Lage versetzt, nicht nur Spielfilme im künftigen 3D-Blu-ray-Standard wiederzugeben, sondern auch Spiele mit stereoskopischen 3D-Effekten zu nutzen. Voraussetzung ist in beiden Fällen der Einsatz eines 3D-tauglichen Fernsehgeräts mit Spezialbrille.

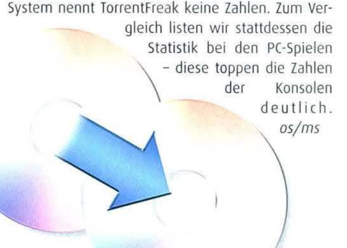
Technische Details wollte Sony nicht nennen. Sie sollen zeitnah bei Verfügbarkeit der Aktualisierungen mitgeteilt werden. Laut Brancheninsidern wird die PlayStation 3 aber aufgrund der fehlenden HDMI-1.4-Schnittstelle dreidimensionale Darstellungen nicht mit 1.080p-Auflösung wiedergeben können.

Bei der Microsoft-Konkurrenz äußerte sich David Hufford, Senior Director of Xbox Product Management, gegenüber dem Guardian über die Zukunft der Xbox 360. "Ich möchte betonen, dass wir die Xbox 360 als langlebiges Produkt sehen. Es gibt keinen Grund, eine neue Konsole zu veröffentlichen: Wir können dem Gerät mit Software- oder Hardware-Upgrades wie Project Natal neues Leben einhauchen." Hufford weiter: "Ich kann nicht einmal sagen, ob wir überhaupt schon die Hälfte ihrer Lebensspanne erreicht haben." Zum Thema 3D-Gaming äußerte sich David Hufford ebenfalls: "Mit 'Avatar' läuft auf der Xbox 360 bereits ein echtes 3D-Spiel und an unserem CES-Stand zeigen wir 'Scrap Metal'. Wir brauchen für 3D-Gaming kein Upgrade."

CES-News von der Hardware-Front: Startschuss für Sonys 3D-TVs fällt im Sommer, Panasonic und Samsung wollen im Frühjahr mit entsprechenden Geräten antreten, während Toshiba nur vage von 2010 spricht. *os*

Traurige Hitparade: Die meistkopierten Spiele 2009

WELTWEIT • Die Webseite TorrentFreak beantwortet eine brisante Frage: Was war das am häufigsten raubkopierte Spiel des Jahres 2009? Welche Games für Xbox 360 und Wii die traurige Konsolenspiel-Hitparade anführen, entnehmt Ihr den Tabellen; bei der PS3 ist der Raubkopien-Anteil wegen des Blu-ray-Datenträgers unbedeutend, für dieses System nennt TorrentFreak keine Zahlen. Zum Vergleich listen wir stattdessen die Statistik bei den PC-Spielen – diese toppen die Zahlen der Konsolen deutlich. *os/ms*



Xbox 360	
1. Call of Duty: Modern Warfare 2	970.000 Downloads
2. Street Fighter IV	840.000 Downloads
3. Prototype	810.000 Downloads
4. Colin McRae DiRT 2	790.000 Downloads
5. UFC 2009 Undisputed	720.000 Downloads
Wii	
1. New Super Mario Bros. Wii	1.150.000 Downloads
2. Punch-Out!!	950.000 Downloads
3. Wii Sports Resort	920.000 Downloads
4. The House of the Dead: Overkill	860.000 Downloads
5. Mario Power Tennis	830.000 Downloads
PC	
1. Call of Duty: Modern Warfare 2	4.100.000 Downloads
2. Die Sims 3	3.200.000 Downloads
3. Prototype	2.350.000 Downloads
4. Need for Speed SHIFT	2.100.000 Downloads
5. Street Fighter IV	1.850.000 Downloads

Zitat des Monats



"Batman: Arkham Asylum bedient den Geschmack der japanischen Spieler sehr gut; es besteht aus den besten Aspekten der 'Metal Gear Solid'-Serie – nur in weiterentwickelter Form."

Yoichi Wada, Präsident von Square Enix

NEWS-TICKER »

+++ Beatles mal nicht auf Platz 1: "The Beatles: Rock Band" kann trotz 1,7 Millionen verkaufter Exemplare nicht mit den anderen Titeln der Reihe mithalten. Schlecht für Viacom – denn allein für die Rechte an den Beatles-Songs haben die Entwickler zehn Millionen US-Dollar gezahlt. +++ Jobs weg: Warner Bros. hat im Zuge von Restrukturierungsmaßnahmen zahlreiche Mitarbeiter seiner Studios Monolith ("F.E.A.R."),

Lange vor Left 4 Dead...



Kann sich auch 2010 noch sehen lassen: der "Division 9"-Prototyp von 2006.

BOSTON • ...werkelten die "BioShock"-Macher Irrational Games an einem teambasierten Zombieshooter namens "Division 9" – dieses Geheimnis lüftete der Entwickler jüngst im Rahmen eines Interviews. Das Team hatte 2005 das PC-Spiel "SWAT 4" fertiggestellt, verhandelte mit Publisher Vivendi über einen Nachfolger und bastelte am Prototyp von "Division 9". Dessen Zutaten 'kooperatives Ballern gegen Zombiehorden' und 'taktische Befreiungsmissionen' klingen stark nach den besten Elementen der beiden "Left 4 Dead"-Episoden, die erst 2008 bzw. 2009 erschienen. Doch aus "Division 9" wurde nichts: Im Rahmen der Firmenübernahme durch Take 2 im Jahr 2006 entstand aus Irrational Games das neue 2K Boston, das ambitionierte Spieleprojekt verschwand in den Archiven. Pünktlich zum Jahreswechsel hat Take 2 dem Entwicklerhaus nun seinen alten Namen Irrational Games wiedergegeben – laut Studioboss Ken Levine bleibt "Division 9" aber begraben. *ms*

Super Mario Galaxy als chinesisches PC-Spiel

CHINA • Seinen Ruf als Kopier-Weltmeister hat das Reich der Mitte auch im Spiele- und Konsolensektor längst weg – wir erinnern uns an unzählige China-Plagiate unserer Lieblingskonsolen. Auch die aktuellen Systeme mussten schon dran glauben, am frechsten war die Wii-Kopie 'Vii' samt innovativer Bewegungssteuerung (wir berichteten).

Doch es kommt noch dicker: "Duludubi Star" heißt ein neues PC-Spiel des chinesischen Publishers Fangte. Das bedient sich schamlos bei Nintendos Jump'n'Run-Referenz "Super Mario Galaxy": Statt Mario stromert ein blauer Dino über exakt nachgebaute Planeten, flüchtet vor rot gefärbten Kugelwillis und saust auf der Suche nach Sternen mit Karacho durchs All – sogar der Piranha-Boss hat einen Auftritt. Und weil das ganze in Bewegung noch viel lustiger aussieht, surft zu www.maniac.de/mario-plagiat. *ms*



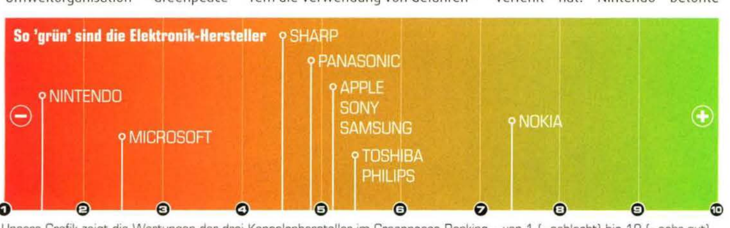
Ein Meisterwerk der Kopierkunst: "Duludubi Star" aus China.

Nintendo im Visier von GREENPEACE

WELTWEIT • Mit Image-Problemen hat Nintendo normalerweise nicht zu kämpfen: Ein vorbildlicher Kundenservice, gute Verarbeitung und Familientauglichkeit bestimmen das Bild in der Öffentlichkeit – derweil staunen Branche und Presse über die eindrucksvollen Geschäftszahlen. Die Umweltorganisation Greenpeace hingegen übt scharfe Kritik an der Umwelt- und Energiepolitik des Mario-Konzerns – Nintendo belegt im Ranking der Elektronik-Konzerne zum zweiten Mal in Folge den letzten Platz.

Verantwortlich für Nintendos vernichtendes Abschneiden (mit 1,4 von 10 Punkten) ist unter anderem die Verwendung von Gefahrenstoffen und Chemikalien wie PVC und bromierten Flammschutzmitteln. Außerdem kritisiert Greenpeace Nintendos restriktive Informationspolitik hinsichtlich seiner Entsorgungspläne und konstatiert, dass der Konzern seine Vorsätze, die Emission von Treibhausgasen jährlich um 2% zu reduzieren, klar verfehlt hat. Nintendo betonte daraufhin in einem Statement, dass "man die Verpflichtungen gegenüber der Umwelt sehr ernst nähme" und verwies auf die Energie-Effizienz des Wii im Vergleich zur direkten Konkurrenz – den niedrigen Stromverbrauch der Konsole hatte auch Greenpeace als Pluspunkt anerkannt.

Der Xbox-360-Hersteller Microsoft schnitt beim Ranking des 'Guide to Greener Electronics' wenig besser ab – auch hier kritisierte Greenpeace die kaum vorhandenen Entsorgungspläne hinsichtlich des Elektronikschrotts. Sony sicherte sich eine Position im Mittelfeld der Öko-Rangliste – dank der Reduzierung der Treibhausgas-Emissionen um 17% seit 2000 und der verstärkten Verwendung von recyceltem Altplastik . *bh/ms*



Unsere Grafik zeigt die Wertungen der drei Konsolenhersteller im Greenpeace-Ranking – von 1 (=schlecht) bis 10 (=sehr gut) – und setzt sie in Relation zu den Zahlen anderer Elektronikhersteller, die z.B. Eure HD-TVs oder Handys herstellen.

Snowblind Studios ("Champions of Norrath") und Surreal Software ("The Suffering") entlassen; letzteres Studio arbeitet derzeit am Midway-Nachlass "This is Vegas". +++ Überschallknall: Was wir bislang nur gehofft hatten, wird wahr: "After Burner Climax", der Ur-Enkel von Segas legendärer Flugaction, wird für Konsolen umgesetzt. Genauer gesagt für die Xbox 360 als Downloadspiel in der Xbox Live Arcade. Preis und Release-Datum sind noch unbekannt. +++

Das Joypad der 'Micro Console' erinnert an den Xbox-360-Controller: Zwei Analogsticks, das Steuerkreuz, vier Feuerknöpfe und vier Schultertasten sind identisch angeordnet.

Angriff der Browserspiele

Wie der Games-on-Demand-Service "OnLive" Eure Videospielsammlung abschaffen will.

NEW YORK • Wenn es nach "OnLive"-Erfinder Steve Perlman geht (siehe auch M! 06/09), sind High-end-Konsolen, Gameshops und luxuriöse Sammlereditionen von Videospielen bald nur noch Relikte des alten Jahrtausends. Bei einer Präsentation an der Columbia Universität enthüllt der Visionär Ende 2009, was in den USA bereits in diesen Tagen Realität werden soll. Die Videospieltechnik wandert demnach ins Netz und zwar komplett mit Hard- und Software: Um in Spielewelten auf dem neusten technischen Niveau einzutauchen, braucht man dann nur noch ein simples Browser-Plugin für den Homecomputer, eine Handy-App oder eine rudimentäre Taschengeld-Konsole. Nach Eingabe der Accountdaten kann man sofort losdaddeln - Downloads, langwierige Installation und nervige Updates soll es nicht mehr geben.

Während Vertreter von Sony und Nintendo noch lächelnd abwinken, geben sich einige Fremdhersteller bereits euphorisch: Zahlreiche Firmen wie Electronic Arts, Ubisoft, THQ und Atari haben bereits ihre Unterstützung für den "OnLive"-Service zugesagt. Square-Enix-Chef Yoichi Wada prophezeit in einem Interview mit MCV gar den Tod der Konsolen innerhalb der nächsten zehn Jahre! Hat Steve Perlman etwa den heiligen Gral der Videospieltechnik entdeckt? Wird das Zocken in Zukunft tatsächlich günstiger und die herkömmliche Videospielsammlung plötzlich überflüssig? M! nimmt den "OnLive"-Service unter die Lupe.

Der vernetzte Leih-PC

Die Pläne von Steve Perlman klingen plausibel: Der "OnLive"-Anbieter mietet bei lokalen Internetprovidern ganze Farmen an Webservern und installiert auf diesen "OnLive"-Betriebssoftware sowie PC-Spiele der Fremdhersteller. Per Soft- oder Hardware-Fernsteuerung können die Spieler dann übers Internet auf diese PCs zugreifen und mit ihnen diese Spiele daddeln - je nach DSL-Bandbreite (benötigt werden maximal fünf Megabit pro Sekunde, also DSL-6000) klappt dies sogar mit 720p-Auflösung und Surround-Sound. Der einzige Knackpunkt an der Sache ist die Verzögerung bei der Datenübertragung, die jeder Internet-Nutzer aus holprigen Webcam-Chats kennt: Laut Perlman darf die Verzögerung zwischen Controller-Kommando und der Reaktion auf dem Bildschirm maximal 80 Millisekunden betragen - das sei die Grenze von dem, was wir als Echtzeit-Steuerung wahrnehmen. "OnLive" möchte dieses Limit mit einer Kombination zeitsparender Innovationen unterbieten: In Zusammenarbeit mit Internetprovidern will man die Datenverbindung zum User auf möglichst kurzem Wege herstellen (Direct Routing), außerdem kommt ein neues Videokompressionsverfahren (Video-Codec) zum Einsatz. Im Gegensatz zu herkömmlichen Codecs wie DivX und MPEG basiert dieser auf Einzelbildkomprimierung, statt komplette Szenen in 'Pakete' zu schnüren. Außerdem werden Übertragungsfehler übermalt

Die Mikro-Konsole

Mit der günstigen 'Micro Console' sollen selbst PC- und Handy-Muffel "OnLive" spielen. Das Gerät ist etwa so groß wie ein Geldbeutel und fungiert technisch wie eine Settop-Box, die lediglich digitale Peripheriegeräte verbindet: Sie sendet Eure Eingaben an den "OnLive"-Server und empfängt im Gegenzug Bild und Ton. An der Rückseite findet man dazu optischen Ausgang, HDMI- und LAN-Schnittstelle. Vorne lassen sich an zwei USB-Ports Maus und Tastatur oder Spezialcontroller anstöpseln. Für Chats nutzt man ein handelsübliches Bluetooth-Headset, lediglich das beiliegende Funk-Joypad ist einzigartig: Ein neuartiges WiFi-Übertragungsprotokoll garantiert die blitzschnelle Weiterleitung der Steuersignale an die Konsole, nur Funk-Controller mit dieser Technik sind für den "OnLive"-Betrieb geeignet.



Auch mit Multiplayergames ist die 'Micro Console' kompatibel: Bis zu vier Joypads lassen sich per Funk verbinden.

Konkurrent Gaikai: Mehr Service und weniger Kosten?

Branchen-Veteran und "Earthworm Jim"-Papa David Perry will nur wenige Details zu seiner Konkurrenzplattform "Gaikai" verraten: Technisch setzt er auf kleinere Rechenzentren in Ballungsräumen, außerdem möchte er seinen Service mitunter kostenlos an den Spieler bringen. "Gaikai" soll demnach keine Konkurrenz zu den herkömmlichen Konsolen darstellen, sondern diese durch einen neuartigen Online-Spielservice bereichern: Als Beispiel nennt Perry z.B. Werbebanner, die den Spieler direkt in ein Probespiel führen – ohne Installation und Ladezeiten. Daher sollen über den "Gaikai"-Service nicht nur PC-, sondern auch Konsolenspiele angeboten werden. Um Kosten zu sparen, entwickelt Perry ein eigenes Betriebssystem: Dieses soll je nach Hardware-Auslastung gleich zwei oder mehrere Spiele auf einem Server starten können.

Unter gaikai.com registrieren sich auch europäische Spieler für den Beta-Test.





Es funktioniert: Ende 2009 durften amerikanische Gamer "OnLive" im kostenlosen Beta-Betrieb ausprobieren – erste Videos zeigen flüssiges Spielen, auch in HD.

und zwischenzeitliche Bandbreiten-Engpässe bereits bei der Bildkodierung berücksichtigt: Slowdowns und Ladepausen wie bei YouTube soll es durch dieses Verfahren nicht geben, im schlimmsten Fall werden mal ein paar Einzelbilder unscharf – bei 60 Frames pro Sekunde mag das nicht weiter auffallen. Das Ganze klappt innerhalb eines Radius von rund 1.600 Kilometern (1.000 Meilen) ums Rechenzentrum: Die USA werden mit nur fünf Rechenzentren vielerorts sogar mehrfach abgedeckt – smarter Verbindungsaufbau verteilt die User so, dass keines der Zentren überlastet wird. Und wenn der Ansturm zu groß ist, kann man ja kurzfristig weitere Webserver leasen.

Live aus der Arena

Die erste "OnLive"-Demo macht im Beta-Betrieb vor allem durch die aufwändig animierten Menüs Eindruck: Etwa in der Spielerlobby 'Arena' kann man anderen Zockern in Echtzeit beim Daddeln zugucken, bereits ihre Icons zeigen Live-Bilder! Auch im Online-Shop wird die Echtzeit-Bilderflut genutzt, hier wirbt man mit Live-Übertragungen der besten Spieler in Netz. Laut Perlman sind sogar Online-Turniere geplant, denen bis zu 100.000 Zuschauer beiwohnen – da können hervorragende Spieler schnell berühmt werden. Ansonsten bietet der "OnLive"-Zugang die üblichen Funktionen, die man von einem Games-on-Demand-Service erwartet: Man verwaltet Profil, Freunde und Einkäufe. Zusätzlich darf man Videoclips eigener Bestleistungen ins Netz stellen, an Beta-Testphasen teilnehmen und natürlich Kinotrailer bestaunen – für Hollywood stehen alle Tore offen.

Steve Perlman demonstriert den System-übergreifenden Link mittels simultaner Übertragung eines Spiels auf Laptop und iPhone: Beides wirkt flüssig, auch wenn Perlman Performance-Einbußen bei Mobilgeräten einräumt. Schließlich ist die Display-Auflösung begrenzt und das Mobilfunknetz zu lahm für "OnLive", nur mit WLAN-Internet lässt sich der Service ohne sichtbare Verzögerung nutzen.

Für eine Handvoll Dollar?

Verlockend ist "OnLive" vor allem durch die günstige Anschaffung: Die Software für Computer und Handys gibt es gratis und die geplante 'Micro Console' soll nur wenige Dollar kosten – "Die Produktion von Gehäuse und Anschlusskabeln ist teurer als das Innenleben der Konsole", verrät Steve Perlman. Allerdings müssen Rechnerfarmen und Bandbreite finanziert werden: "OnLive"-Spieler zahlen eine monatliche Grundgebühr und wählen dann aus verschiedenen Bezahlmodellen – man wird Spiele kaufen, leihen oder per In-Game-Purchase Stück für Stück abstottern. Nach dem Vorbild von Apples App Store beansprucht "OnLive" auch 30 Prozent vom Erlös der Spiele. Trotzdem verdienen die Fremdhersteller mehr am einzelnen Titel, weil sie Datenträger-Produktion sowie Kosten für Vertrieb und Einzelhandel sparen. Lediglich der Spieler wird in Perlmans Kostenmodell nicht weiter begünstigt: Der Kunde zahlt denselben Preis für einen Titel wie im Laden, obwohl dieser nur in virtueller Form, für die Dauer der "OnLive"-Mitgliedschaft und bei flotter Online-Verbindung zur Verfügung steht! Insgesamt spart man beim 'Pay per Play' also lediglich den Anschaffungspreis einer herkömmlichen Konsole. Dafür opfert man diverse Nutzungsrechte und verzichtet auf sämtliches Drumherum des Videospielhobbys – einschließlich dem Doppelnutzen der Konsolen, z.B. als Blu-ray- und Netzwerk-Player. Man darf gespannt sein, wie sich der "OnLive"-Rummel in Übersee entwickelt. *oe*

So präsentiert OnLive die Spielewelt der Zukunft

"OnLive" will Euch nicht nur selber daddeln lassen, sondern auch passive Videospiel-Unterhaltung bieten: Schließlich kann es auch aufregend sein, die besten Zocker bei ihren Meisterleistungen zu beobachten und dabei neue Tricks zu lernen. Deshalb sind Live-Übertragungen laufender Spiele in den Menüs allgegenwärtig: Achtet auf die vielen Icons, die alle Live-Szenen zeigen – hier werden keine Videos eingespielt!





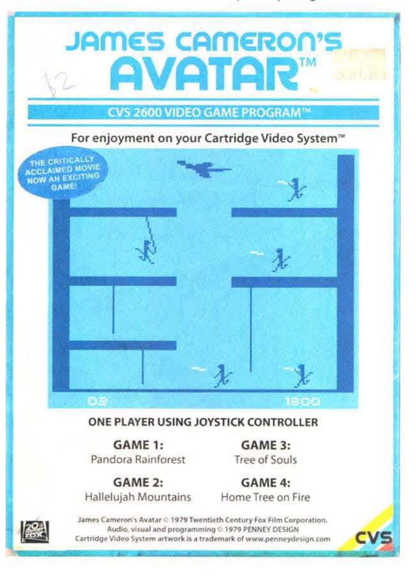
Über Freundesliste (links) und Arena (rechts) gelangt man in den Zuschauermodus.



Top-Links: Die besten Spieler werden mit Live-Übertragungen im Gameshop geehrt.

Avatar als Retro-Spiel?

AUSTRALIEN • Von alten ("E.T.") und neuen Lizenzspiel-Enttäuschungen ("Avatar") inspiriert, hat der Grafiker Robert Penney aus Perth ein fiktives VCS-Retrocover zu James Camerons Kinohit ersonnen – er bricht das Actionepos auf ein simples Plattform-Spiel herunter, bar jeglicher Spezialeffekte. Weitere Retro-Packungen zu u.a. "Cloverfield" und "Prison Break" findet Ihr auf seiner Webseite www.penneydesign.com. *ms*



Retro-Chic & Rockshirts

AUSTRALIEN • Modedesigner James Lillis ist Liebhaber der Nerd-Kultur. Für die 'Black Milk Printed Collection' hat er eine Reihe schicker Leggins entworfen – uns gefällt das eng anliegende Beinkleid im kultigen "Space Invaders"-Look besonders gut. Für Lillis symbolisiert das Kleidungsstück die Fusion zweier Ikonen der Achtziger – "amazing leggins and amazing video games". Wer 80 US-Dollar übrig hat, kann die Hose auf www.blackmilkclothing.com/product/space-invaders beziehen.

Für die Rockmusik- bzw. "Guitar Hero"-Fraktion offeriert der Onlineshop thinkgeek.com unten abgebildetes T-Shirt – darauf könnt Ihr tatsächlich mit zwei Händen spielen, ein eingebauter Miniverstärker sorgt für den Sound. *ms*





NEUER LESESTOFF

Wo sind die normalen Menschen? – Band 2

DEUTSCHLAND • Glaubt man Patrick Becher, fühlen sich Spieler und PC-Freaks in der virtuellen Realität wohler als im Alltag. In knapp 15 Jahren als Einzelhändler in der Spielebranche hat er einiges erlebt, diese Anekdoten veröffentlich er nun zum zweiten Mal in Buchform. "Wo sind die normalen Menschen? – Band 2" ist kurzweilig und ironisch; mit einer gehörigen Portion Schadenfreude schildert Becher die Eigenheiten seiner Kundschaft sowie die Missverständnisse, die daraus erwachsen: Da wären Polizisten, die mit Blaulicht vorfahren, um Spiele zu kaufen; Diebe, die geklaute Games wegen Nichtgefallen zurückgeben, oder der Rentner, der einfach nur "geile Shooter" sucht – in seinem Laden geben sich Spieler, besorgte Mütter und sogar Drogendealer die Türklinke in die Hand. Manche der geschilderten Episoden wirken bekannt, andere lösen Kopfschütteln aus, viele sind skurril. Allen gemein aber ist ein hoher Unterhaltungswert – das macht Bechers Geschichten aus dem Alltag zu einer kurzweiligen Lektüre für jeden Spiele- und Computerfan. *am*



Patrick Becher: "Wo sind die normalen Menschen? – Band 2"
145 Seiten • 9,95 Euro
www.csw-verlag.de

Der Spielemacher

DEUTSCHLAND • Johannes Ulbricht legt mit seinem Roman "Der Spielemacher" einen der ersten Wirtschaftskrimis über die Spielebranche vor. Sein Held Stephan beginnt mitten in den 1980er-Jahren eine Karriere als ambitionierter Spieleentwickler und feiert erste Erfolge. Doch wegen Geldgier und Intrigen zerplatzt sein Traum, am Ende landet er auf der Straße. Autor Ulbricht lässt kaum ein gutes Haar an der Spielebranche: Gier und Missgunst regieren, Fantasie und Kreativität sind unwichtig. Der Medienanwalt und Experte für Computerspielrecht kennt das Milieu und schildert das Geschäftsgebaren einer Branche, in der "hart am Rande der Legalität herumgedealt wird", so der Autor im Interview. Allerdings nennt Ulbricht keine echten Namen – so bleibt vieles nur Spekulation. Deshalb funktioniert seine Geschichte eher als Psychostudie eines desillusionierten Idealisten und weniger als brisanter Krimi. Das liest sich über weite Strecken flüssig und besitzt dank zahlreicher Spielverweise einen hohen Fanfaktor, ist aber kein Grisham für Spieler. *am*



Johannes Ulbricht: "Der Spielemacher"
350 Seiten • 16,95 Euro
www.csw-verlag.de

Ab InDie Zukunft

Unabhängige Spielentwickler sind groß im Kommen. M! stellt Euch jeden Monat einen heißen Kandidaten für den Indie-Entwickler-Thron vor. Diesmal das Team:

SideQuest Studios

Ein Himmelsstürmer ist einer, der ohne Zögern aufbricht, um das Unmögliche zu erreichen. Viele Indie-Entwickler müssen sich als solche fühlen - konkurrieren sie doch auf einem umkämpften Markt mit den Top-Produktionen großer Softwarehäuser. Ein unabhängiges Team, das auch finanziell Fuß fassen kann, hört auf den Namen SideQuest Studios und kommt aus Deutschland.

Entwickler-X

"Himmelsstürmer" lautet auch der Untertitel von "Söldner-X", dem ersten Spiel der SideQuest Studios. Das sechsköpfige Team um Geschäftsführer Marcus Pukropski deutet mit der Namensgebung ihres Erstlings an, woraus sie ihre Inspiration ziehen: Shoot'em-Ups aus Japan mit dem Hang zu deutschen Begriffen - Squares "Einhänder" lässt grüßen. Dass sie auf dem richtigen Weg sind, zeigt der Erfolg von "Söldner-X: Himmelsstürmer"; auch an Erfahrung mangelt es dem Indie-Studio nicht: Marcus Pukropski zum Beispiel ist schon fast ein Urgestein der deutschen Spiele-Industrie, er hat vor seiner 'Unabhängigkeitserklärung' unter anderem bei Blue Byte, Ubisoft und Electronic Arts gearbeitet.

Nach der Firmengründung im Jahr 2007 arbeitet das Team im Auftrag des Publishers eastasiasoft - zunächst PC-exklusiv - an "Söldner-X". Weil der Titel nur über den Versandhändler play-asia.com zu beziehen ist, waren die Verkaufszahlen des Shoot'em-Ups entsprechend mau. Mit der Umsetzung für die PlayStation (im PSN) hat sich das geändert - ohne Kompatibilitäts-Problematik, dafür mit der Unterstützung von eastasiasoft und Sony, gelingt den SideQuest Studios die Landung auf der HD-Konsole.

High-Score-Stürmer

"Söldner-X: Himmelsstürmer" sackte im M!-Test eine solide Wertung ein (6 von 10 Punkten in M! 02/09). Das Ballerspektakel überzeugt mit spektakulärer Optik und einem gelungenen Soundtrack des deutschen Musikprofis Rafael Dyll. Der schroff ansteigende Schwierigkeitsgrad und das teils ideenlose Leveldesign jedoch waren alles andere als meisterlich. Für den Nachfolger "Söldner-X 2: Final Prototype" geloben die SideQuest Studios Besserung: Der Schwierigkeitsgrad passt sich nun dynamisch an die Fähigkeiten des Spielers an - ein überarbeitetes Chaining-System, neue Waffen und Schiffe sowie taktisch einsetzbare Limit-Angriffe sollen für mehr spielerischen Feinschliff sorgen.

Auch die Grafik wurde nochmals aufgebohrt und zaubert neben 3D-Hintergründen nun auch mehr Projektile auf die HD-Glotze. Wie es sich für einen modernen Score-Shooter gehört, laden erneut Online-Ranglisten zum weltweiten Vergleich ein. Hinzu kommt eine Replay-Funktion, mit der Ihr die High-Score-Jagd aufzeichnen und Euren Freunden vorführen könnt. Es lohnt sich also, im kommenden März das PlayStation Network zu stürmen und einen Blick auf den "Final Prototype" zu werfen. *ch*



"Söldner-X 2: Final Prototype" schraubt die Projektildichte hoch – und nimmt schon im März Kurs auf das PSN.

Das PS3-Ballerspiel "Himmelsstürmer" zählt zu den schönsten HD-Shoot'em-Ups.

"FREUT EUCH AUF KONSTANTE 60 BILDER PRO SEKUNDE!"



M! Games im Gespräch mit Marcus Pukropski, dem Projekt Manager der SideQuest Studios.

M! Games: Du hast früher für Electronic Arts & Co. gewerkelt. Wie unterscheidet sich die Arbeit in einem kleinen Team von der bei einem großen Entwickler?

Marcus Pukropski: Jedes Teammitglied hat mehr Verantwortung, aber auch viel größere Einflussmöglichkeiten. Die Mitarbeiter können sich mit der Arbeit und dem Produkt besser identifizieren. Auch die Aufgaben sind in kleinen Teams vielfältiger und abwechslungsreicher. Mir macht das Arbeiten bei den SideQuest Studios definitiv mehr Spaß als bei den Großen.

Wie unterstützt Euch Sony als Indie-Studio?

Sony kam 2007 auf uns zu und hat angefragt, ob wir interessiert wären, "Söldner-X: Himmelsstürmer" für das PlayStation Network umzusetzen. Das hat uns schon sehr geholfen; ansonsten erhalten wir kompetenten technischen Support und auch ein bisschen Marketing bei der Veröffentlichung.

Große Studios wie Valve behaupten schon mal, die PS3 sei zu schwer zu programmieren. Was sagt Ihr als kleines Team zu Sonys angeblich komplizierter Hardware?

Möchte man viel Leistung aus der PlayStation 3 herausholen, wird es in der Tat kompliziert. Es funktioniert bei Sonys Konsole eben manches ein bisschen anders, aber es ist nicht generell schwieriger. Bei unserem neuen Spiel "Söldner-X 2: Final Prototype" nutzen wir die Hardware schon deutlich besser aus als bei unserem ersten Spiel. Trotz der Erweiterungen erwarten Euch aber konstante 60 Bilder pro Sekunde!

Sequels sind untypisch für einen Indie-Entwickler. Warum habt Ihr Euch für einen Nachfolger zu "Söldner-X" entschieden?

Aufgrund des großen Erfolgs des ersten Teils gibt es viele Fans, die nach einem zweiten Teil fragen. Wir hatten noch viele Ideen und Konzepte in der Schublade liegen, die wir damals aus Zeitgründen nicht mehr verwirklichen konnten. Außerdem verfügen wir jetzt bereits über die nötige Erfahrung sowie den Code und können auf diese Weise noch mehr Zeit in die Verbesserung des Spielablaufs fließen lassen.

Als deutscher Indie-Entwickler seid Ihr eine Seltenheit. Wo siehst Du Gründe dafür, dass es hierzulande noch keine etablierte Indie-Szene gibt?

Auf dem Spielemarkt teilen nur wenige große Titel den Löwenanteil des Gesamtumsatzes unter sich auf. Was übrig bleibt, erscheint für viele Programmierer nicht mehr lohnenswert. Es gibt zwar nach wie vor Nischen und Raum für Indie-Entwickler, aber viele scheuen vermutlich das gestiegene Risiko. Den meisten fehlt es auch an den nötigen Beziehungen oder am Kapital.

VECTREX

Erschienen:	1982
Startpreis:	ca. 500 DM
Hersteller:	GCE
Verkaufte Geräte:	nicht bekannt
Spiele:	ca. 30

Technik: Das Vectrex ist eine einzigartige Konsole – traditionelle Pixelausgabe wird verschmäht, stattdessen setzt das Gerät auf ebenso schlichte wie elegante Vektorgrafik, bei der ein Elektronenstrahl leuchtende Linien auf den Bildschirm zeichnet. Dafür ist ein spezieller Monitor notwendig, der praktischerweise mitgeliefert wird – knapp 24 cm Bilddiagonale und Hochkant-Bauweise lassen die Spielhalle in den eigenen vier Wänden auferstehen. Weil die anno 1982 innovative Technologie nur schwarz-weiße Grafik darstellt, liegen jedem Spiel bunte, transparente Plastikfolien bei, die auf den Bildschirm gesetzt werden und Farbe vorgaukeln. Die Unabhängigkeit vom Wohnzimmer-TV macht das Vectrex portabel, auch die Bedienelemente verschwinden im Gehäuse. Ein robuster Analog-Joystick (ebenso ungewöhnlich) mit vier Feuerknöpfen wird unter der Front ausgeklappt. Mit Lichtgriffel und 3D-Brille gibt es nur wenig, dafür um so pfiffigeres Zubehör.

Marktbedeutung: Die ungewöhnliche Konsole hat kaum Zeit, sich zu etablieren. Obwohl kurz nach der Einführung der Hersteller GCE vom Spielzeug-Giganten Milton Bradley (MB) übernommen und das Vectrex weltweit vertrieben wird, bleibt nach ersten Achtungserfolgen der Durchbruch aus – der Videospiel-Crash von 1984 wirft seine Schatten voraus. Letztlich lassen sich zu wenige Käufer vom Charme der Vektor-Grafik überzeugen, obwohl die Kosten überschaubar sind: In den USA geht das Vectrex für 200 US-Dollar an den Start und wird 1984 bereits zum halben Preis verschleudert. 1985 zieht der Hersteller endgültig den Stecker, die Rechte an Gerät und Software fallen zurück an die ursprünglichen Entwickler von Western Technologies. Die geben alles der Öffentlichkeit frei und bringen so eine rege Hobbyszene ins Rollen, die dem Vectrex mit allerlei Eigenentwicklungen bis heute die Treue hält.

Spiele: Das Angebot ist überschaubar, nur knapp 30 Titel wurden offiziell veröffentlicht. Am prominentesten ist der erstklassige "Asteroids"-Klon "MineStorm" – eingebettet in die Konsole und damit jedem Vectrex-Besitzer zugänglich. Dritthersteller programmieren keine Titel, nur GCE selbst sorgt für Nachschub. Neben einer Reihe von Originalentwicklungen finden sich auch aus der Spielhalle bekannte Namen: So sind Adaptionen von Bitmap-Promis wie "Pole Position", "Berzerk" und "Scramble" ebenso erhältlich wie Umsetzungen von Vektorgrafik-Automaten aus dem Hause Cinematronics. Action und Geschicklichkeit dominieren das schmale Sortiment, komplexere Genres bleiben in den 80er-Jahren unerforscht und werden erst später von Hobbyentwicklern aufgegriffen. Für 3D-Brille und Lichtgriffel erscheinen jeweils drei Module, zahlreiche weitere begonnene Spiele bleiben durch das frühe Aus der Konsole unvollendet. Neben "MineStorm" gilt "Cosmic Chasm" als bestes Spiel fürs Vectrex – Freunde von klassischen Shoot'em-Ups haben das Vectrex fest ins Herz geschlossen.

Sammelsurium: Die Einzigartigkeit des Vectrex sorgt dafür, dass es heute eine der populärsten Konsolen der Achtziger ist. Manche Titel spielen sich frischer als die meisten 3D-Games für die erste PlayStation. Entsprechend tief müssen angehende Konsolen-Historiker in die Tasche greifen, um Gerät (ca. 100 Euro) und Spiele (ab 15 Euro) zu ergattern. Richtig teuer wird es beim seltenen Zubehör: Während der Lightpen für 100 Euro noch halbwegs bezahlbar ist, wechselt die 3D-Brille kaum unter 400 Euro den Besitzer. Beide Zubehör-Teile wurden nur in den USA in lächerlich geringen Stückzahlen ausgeliefert. Glücklicherweise gibt es nicht so viele Spiele – insofern rückt eine komplette Sammlung trotz XXL-Preisen in greifbare Nähe.



'Mini-Cade'-Spielautomat: In einer Region der USA (rund um Boston) wurde das Vectrex zum Münzschlucker umfunktioniert.



Der integrierte Bildschirm war in Zeiten von Ein-Fernseher-Haushalten ein Verkaufsargument – geholfen hat es wenig.


VECTREX
PLAYER ONE
PLAYER TWO
MineStorm
ESCAPE
THRUST
FIRE
VECTREX
1
2
3
4

Spielen!

Alle offiziellen Spiele für das Vectrex.

Armor Attack

Bedlam

Berzerk

Blitz!

Clean Sweep

Cosmic Chasm

Fortress of Narzod

Heads Up (Soccer/Football in Europa)

Hyper Chase

MineStorm

Polar Rescue

Pole Position

Rip Off

Scramble

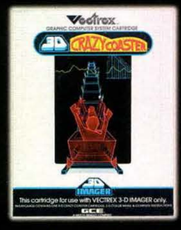
Solar Quest

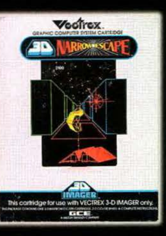
Space Wars

Sammeln!

Spiele und Zubehör, die jedem Retro-Sammler gut zu Gesicht stehen.



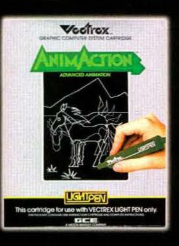






Als eine der ersten 3D-Anwendungen für zu Hause sorgt der "3D Imager" für Aufsehen, ist aber zu teuer und erscheint zu spät. Die drei Spiele kommen mit einer rotierenden Sichtblende, sind halbwegs plastisch und sogar farbig. "3D MineStorm" liegt der Brille bei, "3D Crazy Coaster" und " 3D Narrow Escape" gibt es separat.





Mit dem Lichtgriffel dürfen sich Vectrex-Besitzer künstlerisch ausleben – Spiele sind dafür nicht erhältlich, nur kleine Anwendungen. Das Malprogram "Art Master" liegt bei, "AnimAction" für angehende Zeichentrick-Experten und der Musikbaukasten "Melody Maker" erscheinen einzeln.



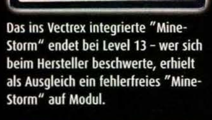
Spike



Spinball (Flipper/Pinball in Europa)



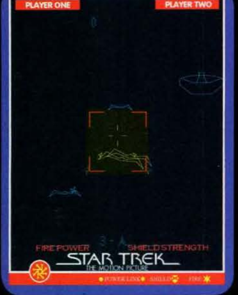
Star Castle



Das ins Vectrex integrierte "Mine-Storm" endet bei Level 13 – wer sich beim Hersteller beschwerte, erhielt als Ausgleich ein fehlerfreies "Mine-Storm" auf Modul.



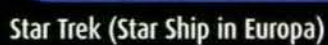
Starhawk



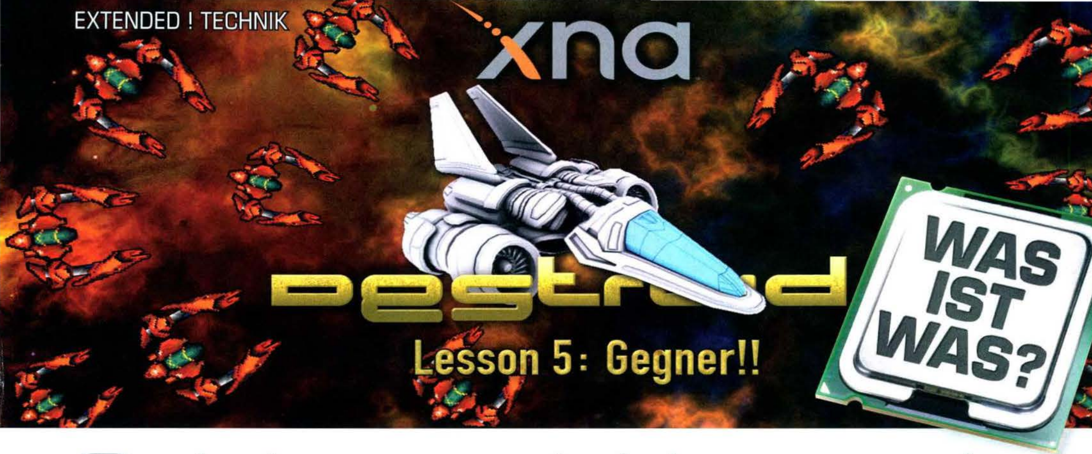
Star Trek (Star Ship in Europa)



Web Wars (Web Warp in Europa)



"Mr. Boston Clean Sweep" ist eine spezielle Promotion-Variante von "Clean Sweep" und unterscheidet sich durch eine leicht modifizierte Hauptfigur sowie einen Werbetext der namensgebenden Getränke-markt-Kette im Titelbild.



Spieleentwicklung mit dem XNA Framework

M! und Games Academy machen ein Spiel – Teil 5

Letztes Mal haben wir begonnen, die Schüsse unseres Raumschiffs einzubauen: Sie sollen in die Richtung abgefeuert werden, in die der rechte Stick zeigt. Dazu brauchen wir die Zeilen von **Codekasten 1**, mit dem wir die Positionen unserer Raketen aktualisieren.

Wir durchlaufen jedes Element in der Liste und schauen, ob die aktuelle Rakete innerhalb des anzuzeigenden Screens ist. Wenn ja, addieren wir die zuvor berechnete Geschwindigkeit zur aktuellen Position. Danach wiederholen wir die Prüfung der Position des Geschosses. Ist die Rakete nicht mehr sichtbar, setzen wir Wert *bAlive* auf *False* - somit wird diese Rakete nicht mehr beachtet.

Der Gegner lebt

Bisher haben wir gelernt, wie wir die Grafik als *Texture2D* einfügen und ansprechen. Für das Erstellen des Gegners benutzen wir wieder die Update-Methode, wie zuvor bei Schüssen und der Player-Bewegung. Da wir mehr als einen Gegner auf unser Raumschiff zufliegen lassen, erstellen wir (wie für die Schüsse), eine neue Liste mit dem Namen *List<Enemy> lEnemy*. Diese definieren wir wie die Liste für die Schüsse. Die Zuweisung findet ebenfalls in der Initialize-Methode statt, außer dass wir nicht *lShots = new List<Shot>();* schreiben, sondern *lEnemy = new List<Enemy>();* Nun zur eigentlichen Update-Methode: Wir erstellen uns ein neues Objekt vom Typ Enemy und weisen ihm die Werte aus **Codekasten 2** zu. Danach packen wir es in unsere neu erstellte Liste *lEnemy* durch *lEnemy.Add(CEnemy);*

Anschließend wiederholen wir die Aktionen, die wir bei den Schüssen angewandt haben (**Codekasten 3**). Nur dass wir nicht die zuvor errechnete Geschwindigkeit dazunehmen, sondern die Differenz zwischen der Position des Gegners und dem Player. Bei jedem Frame wird ein neuer Gegner gezeichnet, was dazu führt, dass wir schnell den ganzen Bildschirm voller Feinde haben. Aus diesem Grund fügen wir einen Timer ein, der definiert, wie viele Gegner pro Sekunde erstellt werden. Dafür benutzen wir eine neue Variable namens *fSpawnTimer*. Unterhalb der Zeile *int iPlayerPositionX;* schreiben wir Folgendes: *float fSpawnTimer;* Anschließend addieren wir in der Update-Methode die vergangene Zeit zwischen den einzelnen Bildern (**Codekasten 4**).

Danach packen wir den Block der Gegner-Generierung in ein if-Statement und prüfen, ob *fEnemySpawnTime > 0.5* gilt. Wenn dieser Fall eintritt, setzen wir den Timer wieder auf 0 (**Codekasten 5**).

SO STEIGT IHR MIT EIN:

Wer an unserem Entwickler-Experiment teilnehmen will, sollte diese Adressen und Links verinnerlichen:

Tools: Die notwendigen Programme für die XNA-Entwicklung könnt Ihr Euch auf http://creators.xna.com herunterladen.

Stand der Dinge: Die aktuellste Fassung unseres Projektes findet Ihr auf der Homepage www.games-academy.de

Ratgeber: Falls Probleme oder Fragen aufkommen, könnt Ihr mit dem Autor der Artikelreihe unter der folgenden E-Mail-Adresse in Kontakt treten: alfred.bigler@serafan.ch.

1
```
foreach (Shots Shot in lShots.Values)
  {
    if (Shot.bAlive)
      {
        Shot.vAnfangsPosition += Shot.vVelocity;
          if (!rScreenSize.Contains(new Point(
            (int)Shot.vAnfangsPosition.X + Shot.t2dShot.Width / 2,
            (int)Shot.vAnfangsPosition.Y + Shot.t2dShot.Height / 2)))
        {
          Shot.bAlive = false;
        }
      }
  }
```

3
```
foreach (Enemy Enemy in lEnemy.Values)
  {
    if (Enemy.bAlive)
      {
        Vector2 tempTemp = new Vector2();
        Vector2 tempTemp2 = new Vector2(iPlayerPositionX, iPlayerPositionY);
        tempTemp = Enemy.vPosition - tempTemp2;
        Enemy.vPosition -= (tempTemp / 50);
      }
  }
```

4
```
fEnemySpawnTime += (float)gameTime.ElapsedGameTime.TotalSeconds;
```

2
```
Enemy CEnemy = new Enemy();
CEnemy.bAlive = true;
CEnemy.t2dEnemy = t2DEnemy;
tempShot.vPosition = new Vector2(0, 0);
```

5
```
if(fEnemySpawnTime > 0.5)
  {
    fEnemySpawnTime = 0.0f;
    ..... GEGNER BLOCK .....
  }
```


ALFRED BIGLER



Alfred Bigler ist Student an der Games Academy in Berlin im 3. Semester und gleichzeitig CEO der frisch gegründeten Firma Twisted Bytes.



COM!NG

DAS SPIELE-PROGRAMM DER NÄCHSTEN MONATE



	SPIELE-TERMINE FEBRUAR					Geheimtipp
[illegible]	Aliens vs. Predator	Action	PS3	360		26.2.
[illegible]	BioShock 2	Action-Adventure	PS3	360		9.2.
[illegible]	Dante's Inferno	Action	PS3	360		4.2.
	Dynasty Warriors Strikeforce	Action	PS3	360		19.2.
UPDATE	Endless Ocean 2	Simulation			Wii	5.2.
[illegible]	Final Fantasy Crystal Chronicls: Crystal Bearers	Rollenspiel			Wii	5.2.
[illegible]	Guitar Hero: Van Halen	Musik	PS3	360		19.2.
	Heavy Rain	Action-Adventure	PS3			28.2.
NEU	Hidden Mysteries: Titanic	Adventure			Wii	3.2.
	Karaoke Revolution	Musik	PS3			
	Lips Party Classics	Musik		360		
	MX vs. ATV Reflex	Sport	PS3	360		5.2.
	Pop'n' Rythm	Musik			Wii	11.2.
[illegible]	Red Steel 2	Ego-Shooter			Wii	26.2.
[illegible]	Sonic & Sega All-Stars Racing	Rennspiel	PS3	360	Wii	19.2.
[illegible]	Star Ocean: The Last Hope	Rollenspiel	PS3			12.2.
[illegible]	Super Monkey Ball: Step & Roll	Geschicklichkeit			Wii	12.2.
	Way of the Samurai 3	Action	PS3	360		26.2.
Geheimtipp	White Knight Chronicles	Rollenspiel	PS3			

Sonic & Sega All-Stars Racing

19. Februar • Rennspiel • PS3 / 360 / Wii

"Shenmue"-Held Ryo Hazuki als spielbarer Fahrer im Fun-Racer? Das machte Fans hellhörig. Das hübsche und flotte Rennspiel fühlt sich wie eine Mischung aus "OutRun" und "Mario Kart" an und wartet mit viel Prominenz auf: Zur Sonic-Truppe gesellen sich unter anderem Beat ("Jet Set Radio"), Ulala ("Space Channel 5"), Billy Hatcher und exklusiv auf Xbox 360 Banjo & Kazooie.



White Knight Chronicles

Februar • Rollenspiel • PS3

Level 5s in Japan nicht ganz so gut aufgenommene RPG-Hoffnung wurde für Deutschland überarbeitet. Nicht nur das soziale Geonet-Netzwerk ist jetzt integriert: Im neuen Georama-Modus ("Dark Cloud"-Spieler horchen auf) baut und besiedelt Ihr Eure eigene Stadt, die andere Spieler online besuchen können. Dazu kommen mehr Missionen und erweiterte Dialoge. So hätte schon die Ur-Version hätte sein sollen!





BioShock 2

9. Februar • Action-Adventure • PS3 / 360

In Teil 1 fehlen Ragdoll-Effekte, Schadenstexturen und werfbare Leichen, die Fortsetzung soll laut Hersteller ungeschnitten sein. Doch Take 2 rückte diesen Monat keine Version heraus, Test folgt im nächsten Heft.



Super Monkey Ball: Step & Roll

12. Februar • Geschicklichkeit • Wii

Ihr kugelt mit Primaten durch Dutzende neuer Levels, alternativ steht Ihr bei "Step & Roll" auf dem Balance Board und neigt das Spielfeld per Körpergeschick. Neu ist der Teamwork-Modus, bei dem ein Spieler die Affenkugel rollen lässt und der zweite per Zielkreuz Hindernisse aus dem Weg ballert. Partyzocker freuen sich auf das deutlich erweiterte Minispiel-Angebot, das satte 21 Disziplinen umfasst.

Star Ocean: TLH

12. Februar • Rollenspiel • PS3

Mit dem Untertitel "International" warpt sich der vierte "Star Ocean"-Teil auf PS3-Mutterschiffe: inhaltlich identisch zur Xbox-360-Fassung, doch wahlweise mit japanischen Originalstimmen auf einer Blu-ray-Disc.



SPIELE-TERMINE MÄRZ						
	Army of Two: The 40th Day	Action	PS3	360		
S.3	Battlefield: Bad Company 2	Ego-Shooter	PS3	360		4.3.
	BlazBlue: Calamity Trigger	Beat'em-Up	PS3	360		25.3.
	Calling	Action-Adventure			Wii	18.3.
	Crazy Machines	Geschicklichkeit			Wii	31.3.
NEU	Dragon Age: Origins – Awakening	Rollenspiel	PS3	360		18.3.
S.84	Final Fantasy XIII	Rollenspiel	PS3	360		9.3.
	Fragile Dreams	Action-Adventure			Wii	19.3.
S.36	God of War III	Action	PS3			
NEU	Gray Matter	Adventure		360		
	GTI Club Supermini Festa!	Rennspiel			Wii	9.3.
S.36	Just Cause 2	Action	PS3	360		
	Last Rebellion	Rollenspiel	PS3			12.3.
S.36	Lego Harry Potter: Die Jahre 1-4	Action-Adventure	PS3	360	Wii	26.3.
S.15	Metro 2033	Ego-Shooter		360		
	MotoGP 09/10	Rennspiel	PS3	360		
	Quantum Theory	Action	PS3	360		26.3.
	Resident Evil 5: Gold Edition	Action	PS3	360		12.3.
S.48	Resonance Of Fate	Rollenspiel	PS3	360		März
NEU	Rune Factory Frontier	Rollenspiel			Wii	19.3.
S.35	Sakura Wars: So Long, My Love	Strategie			Wii	
NEU	Samurai Shodown Sen	Action		360		12.3.
UPDATE	Scene it: Twilight	Geschicklichkeit			Wii	18.3.
	Secret Saturdays	Action-Adventure			Wii	
	Silent Hill: Shattered Memories	Action-Adventure			Wii	4.3.
UPDATE	So Blonde: Zurück auf die Insel	Adventure			Wii	26.3.
	Yakuza 3	Action-Adventure	PS3			1.3.

Sakura Wars: So Long, My Love

März • Strategie • Wii

Zeitgleich mit der US-Version erscheint der bislang Importzockern vorbehaltene Mix aus Visual Novel und Strategie im März auch in Europa. Das PS2-Original wurde extra für den Westen auf Wii portiert und mit einer englischen Synchro versehen. Puristen, die auf den Fernost-O-Ton Wert legen, schielen nach Nordamerika, denn nur dort gibt es die zwei DVDs umfassende PS2-Version inklusive japanischer Sprecher. Die üppige Special Edition bekommt Ihr gar nur im Onlineshop von Nippon Ichi America. Wir sind gespannt, wie sich der erste im Westen erhältliche Teil der Kultserie schlagen wird.



Game Developers Conference

9. bis 13. März • San Francisco

Hier treffen sich die kreativen Entwickler-Köpfe und diskutieren über die Technologien von heute und morgen. Wir erwarten jedoch auch die ein oder andere Spielpremiere.



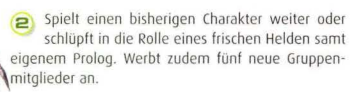




Dragon Age: Origins – Awakening

18. März • Rollenspiel • PS3 / 360

1. Mit "Awakening" erscheint nach einigen Mini-Updates das erste vollwertige Add-on zum Preis von 30 Euro. Die 15-stündige Handlung knüpft an die Geschehnisse des Hauptspiels an – Ihr jagt weiterhin die dunkle Brut.



2. Spielt einen bisherigen Charakter weiter oder schlüpft in die Rolle eines frischen Helden samt eigenem Prolog. Werbt zudem fünf neue Gruppenmitglieder an.

3. Von allem mehr: Neue Zaubersprüche, Fähigkeiten und Gegenstände nutzt Ihr im Kampf gegen nie gesehene Feinde, darunter Inferno-Golems und Spektral-Drachen. Motivierend: Die Levelgrenze wird angehoben.





Lego Harry Potter

26. März • Action-Adventure • PS3 / 360 / Wii / PSP / DS

Der Zauberlehrling klotzt ran: Die ersten vier Bücher werden ins populäre Lego-Abenteuer-Format umgesetzt. Auf PS3 und Xbox 360 sind Online-Koop-Runden möglich, dabei stehen allerlei frische Tätigkeiten an: Neben dem Einsatz von Zaubersprüchen braut Ihr Tränke, sammelt durch kleine Aufgaben Punkte für Gryffindor und fliegt auf einem Besen – Quidditch darf natürlich nicht fehlen. Sammlernaturen freuen sich darauf, über 100 spielbare Charaktere aufzuspüren.



GOD OF WAR®III: ULTIMATE TRILOGY EDITION

DOMINUS SKIN · APOLLO SKIN · PHANTOM OF CHAOS SKIN · FORGOTTEN WARRIOR SKIN · COMBAT ARENA · DOCUMENTARY "UNEARTHING THE LEGEND"

God of War III: Ultimate Trilogy Edition

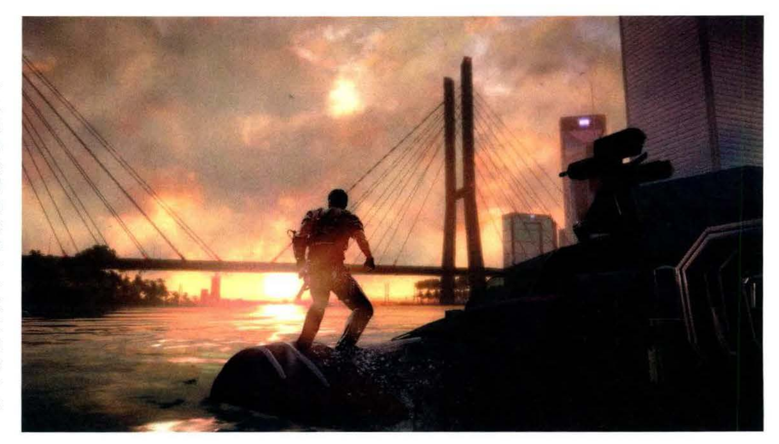
März • Action • PS3

Die Special Edition zu "God of War III" beinhaltet ergänzend zur aufpolierten Blu-ray-Version der beiden PS2-Vorgänger (inkl. Trophäen) auch etliche Goodies. Diese befinden sich in einer Nachbildung der Büchse der Pandora, wie sie im ersten "God of War" zu sehen ist. Kratos-Fans freuen sich neben dem obligatorischen Artbook auf Postkarten und einige Download-Inhalte: drei exklusive Charakterdesigns, eine neue Kampfarena mit sieben Herausforderungen sowie die "Geschichte einer Legende"-Dokumentation finden Käufer im PSN. Abgerundet wird das Fanpaket durch die Soundtracks der drei Episoden sowie eine "Blood and Metal" getaufte EP mit einer Heavy-Metal-Hommage an Kratos.

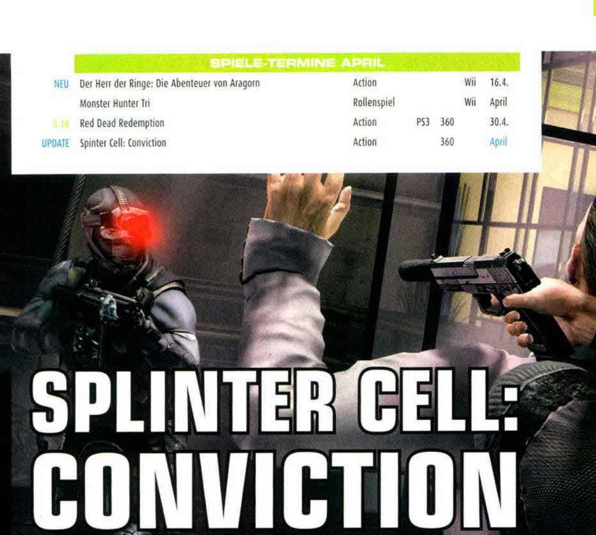
Just Cause 2

26. März • Action • PS3 / 360

Rico Rodriguez mischt den südamerikanischen Inselstaat Panau auf, um dessen Diktator zu stürzen. Dazu absolviert Ihr Open-World-typisch diverse Aufträge, die Euch durch die vielgestaltige Landschaft führen und meist mit handfesten Schießereien verbunden sind. Gleichzeitig geht es darum, möglichst viel Unruhe im Land zu stiften und Unfug anzustellen. Dafür prädestiniert ist der Einsatz eines Doppelgreifhakens, mit dem Ihr zwei Objekte koppeln könnt – hängt etwa ein explosives Fass an einen flüchtenden Jeep oder sorgt dafür, dass ein Bösewicht unfreiwillig von einem Helikopter in die Luft gerissen wird.



SPIELE-TERMINE APRIL					
NEU	Der Herr der Ringe: Die Abenteuer von Aragorn	Action		Wii	16.4.
	Monster Hunter Tri	Rollenspiel		Wii	April
S.18	Red Dead Redemption	Action	PS3 360		30.4.
UPDATE	Spinter Cell: Conviction	Action	360		April



SPLINTER CELL: CONVICTION

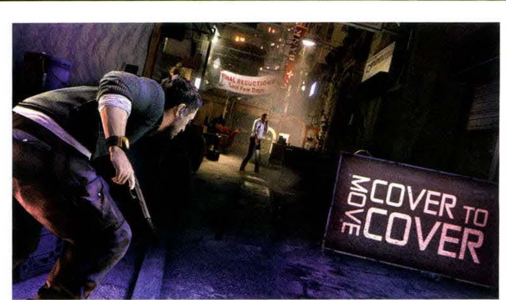
Letzte Ausgabe berichteten wir über den Mehrspieler-Modus – diesmal stürzt sich M! ins Solo-Abenteuer.

APRIL • Doppelt hält besser: Ein zweites Mal machten wir uns auf die Reise, um Ubisofts "Splinter Cell: Conviction" zu begutachten. In Montreal durften wir rund ein Drittel der Solo-Kampagne ausführlich zocken. In Sachen Spielmechanik haben wir dabei nichts Neues mehr gelernt, doch unsere im letzten Monat geäußerten Bedenken wurden ausgeräumt: Die Technik hat einen deutlichen Schritt nach vorne gemacht, auch die Steuerung funktioniert jetzt so gut wie erhofft. Und das Beste: Befürchtungen, aus dem Schleich-Abenteuer könne ein belangloser Shooter werden, sind unbegründet.

Wie bekannt, hat sich Sam von Third Echelon losgesagt und ist auf der Suche nach den wahren Umständen des Todes seiner Tochter. Hinweise haben ihn nach Malta geführt. In einem Straßencafé macht er gerade Pause, als ihm der Kellner ein Handy reicht. Am Hörer ist seine alte Third-Echelon-Kollegin Anna Grimsdottir, die ihn vor einem unmittelbar bevorstehenden Angriff warnt. Damit beginnt das Tutorial, in dem wir Sams Fähigkeiten rasant beigebracht bekommen. Schnell ist klar: Mit Hauruck-Methoden sieht unser Agent kein Land. Zwar wird deutlich mehr Wert auf Waffeneinsatz gelegt als bei früheren Teilen, doch nur wenn Ihr mögliche Deckungen nutzt und das Vorgehen vorsichtig plant, kommt Ihr ungeschoren davon. Wer dagegen einfach losstürmt und darauf vertraut, die Gegner im offenen Gefecht zu erledigen, beißt regelmäßig ins Gras.

Nach kurzer Zeit erreichen wir die Villa eines mutmaßlichen Informanten. Zuerst klettern wir an der Fassade hoch und ziehen eine Wache durchs Fenster in den Abgrund, danach schnappen wir uns einen weiteren Bösewicht von hinten. Mit dieser Attacke aktivieren wir die 'Markieren und Ausschalten'-Fähigkeit, mit der wir mehrere Feinde zugleich auswählen und dann per Knopfdruck erledigen können. Was uns beim Multiplayer-Spiel noch irritierte, entpuppt sich als kluge Idee: Durch den Zwang zur Nahkampfaktion müsst Ihr flexibler sein und mit Euren Möglichkeiten haushalten. Nach einiger Zeit haben wir alle Wachen entsorgt und unser Opfer geschnappt, dem wir durch ein unsanftes Verhör Antworten entlocken: Wir können den Kerl in den Schwitzkasten nehmen und in verschiedenes Mobiliar rammen, doch das geschieht einfach per simplem Knopfdruck – das ist weder dynamisch noch fordernd.

Kurz darauf erleben wir eine überraschende Wendung, von denen "Conviction" einige auf Lager hat. So stehen mehrere Flashback-Abschnitte an und viele Charaktere, mit denen Ihr es zu tun bekommt, sind nicht das, was sie auf den ersten Blick zu sein scheinen. Spätere Abschnitte in Washington bestätigen unsere guten Eindrücke und setzen uns mit mehreren Feinden gleichzeitig zu, was die Notwendigkeit des vorsichtigen Vorgehens verdeutlicht. Allerdings hoffen wir, dass die Aufgaben variabler werden, denn meistens ging es nur darum, eine bestimmte Zahl von Bösewichten zu erledigen und dann zum nächsten Checkpoint vorzurücken. Insgesamt waren wir von "Conviction" jedoch sehr angetan. Dieser Sam Fisher dürfte sowohl Serienveteranen als auch Neulingen gefallen. *us*



360 Wichtige Hinweise oder wie hier die Erklärungen im Tutorial werden als Texte direkt in die Umgebung projiziert.



360 Zwei auf einen Streich: Das praktische 'Markieren und Exekutieren' ist Sams wichtigstes Hilfsmittel, um offene Feuergefechte zu vermeiden.

System	**360**
Entwickler	**Ubisoft Montreal, Kanada**
Hersteller	**Ubisoft**
Genre	**Action-Adventure**

DAS GEFÄLLT UNS

- schicke Optik
- durchdachte Steuerung
- sinnloses Voranstürmen wird bestraft
- neue Spezialfunktionen fügen sich gut ein

DARAN MUSS GEARBEITET WERDEN

- Aufgabenstellungen wirken noch etwas gleichförmig

FAZIT » **Viel Action, aber ohne Schleichen kommt Ihr nicht weit: Sam Fishers Comeback verquickt alte Tugenden mit mehr Dynamik.**

	SPIELE-TERMINE 1. HALBJAHR					👁 Geheimtipp
UPDATE	3D Dot Game Heroes	Rollenspiel	PS3			Mai
	Alan Wake	Action-Adventure		360		2. Quartal
	Alter Ego	Adventure			Wii	2. Quartal
	Blur	Rennspiel	PS3	360		2. Quartal
	Cyberbike	Sport			Wii	2. Quartal
	Dead to Rights Retribution	Action	PS3	360		2. Quartal
	F1 2010	Rennspiel	PS3	360		2. Quartal
UPDATE	Gran Turismo 5	Rennspiel	PS3			2. Quartal
S.38	Kane & Lynch: Dog Days	Action	PS3	360		2. Quartal
👁	Mafia II	Action-Adventure	PS3	360		2. Quartal
	ModNation Racers	Rennspiel	PS3			2. Quartal
👁	Nier	Rollenspiel	PS3	360		2. Quartal
[illegible]	Prince of Persia: Die vergessene Zeit	Action-Adventure	PS3	360	Wii	Mai
UPDATE	R.U.S.E.	Strategie	PS3	360		2. Quartal
	Scivelation	Action	PS3	360		2. Quartal
	Split Second	Rennspiel	PS3	360		2. Quartal
UPDATE	Super Street Fighter IV	Beat'em-Up	PS3	360		2. Quartal
S.38	Transformers: War for Cybertron	Action	PS3	360		2. Quartal
NEU	Trinity: Souls of Zill O'll	Action	PS3			
	Two Worlds II	Rollenspiel	PS3	360		Mai
	UFC 2010	Sport	PS3	360	Wii	28.5.

Two Worlds II

1. Halbjahr • Rollenspiel • PS3 / 360

Der Nachfolger des 2007 erschienenen Fantasy-Rollenspiels präsentiert abermals eine offene Welt. Der Menschenheld ist der gleiche, ebenso wie der Bösewicht Gandohar. In simplen Echtzeitkämpfen mit reichlich Magie befreit Ihr Eure entführte Schwester und erkundet den riesigen Kontinent Antaloor mittels Pferd, Teleporter und erstmals einem Segelboot. Ungewöhnlich für ein RPG ist ein Multiplayer-Part mit Instanzen, Arenen und PvP.





Super Street Fighter IV

2. Quartal • Beat'em-Up • PS3 / 360

① Im Update zum letztjährigen Prügelprimus "Street Fighter IV" hat jeder Kämpfer zwei Ultra-Combos, die noch überdrehter sind als bislang.

② Mindestens acht zusätzliche Kämpfer wie die "Street Fighter"-Veteranen T.Hawk, Dee Jay oder Cody (Bild) sowie der Neuzugang Juri erhöhen die Anzahl spielbarer Charaktere auf über 30.

③ Neben frischen Charakteren bietet der Prügelspaß fünf neue Arenen in Afrika, Korea, Indien sowie in einem einstürzenden Labor und einer Baustelle in Metro City. Allerdings erscheint das Spiel nun frühestens im April.

E3

15. bis 17. Juni • Los Angeles

2009 erlebten wir nach einer zweijährigen Durststrecke eine wiedererstarkte Messe. Dieses Jahr erwarten wir innovative Spielkonzepte für Microsofts und Sonys Bewegungssteuerung sowie haufenweise Games in echtem 3D.



Transformers: WFC

2. Quartal • Action • PS3 / 360

Schlagt Euch auf die Seite der Autobots oder Decepticons und erlebt Third-Person-Shootouts auf ihrem morphenden Heimatplaneten Cybertron – optional auch als Team im Koop-Modus.



Kane & Lynch 2

8. Januar • Action • PS3 / 360

Die Fortsetzung der Gaunermär spielt in Schanghai und setzt auf Grafik im Dokumentarstil, der sich an verrauschten Amateurvideos auf YouTube orientiert. Als Psychopath Lynch mischt Ihr die Unterwelt mit Eurem Kumpanen Kane erstmals auch im Online-Koop-Modus auf.







GRAN TURISMO 5

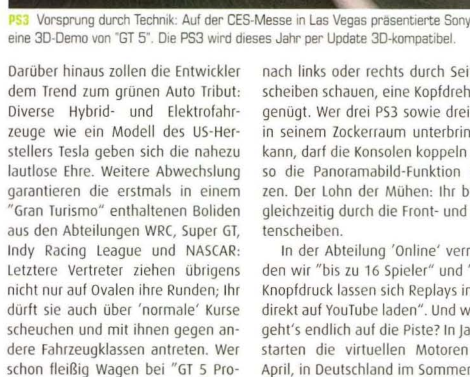
Schadensmodell, Wetter, Tageszeiten, Technik? Hier findet Ihr Antworten auf die Fragen, die jeden "GT"-Fan quälen!

1. HALBJAHR • Rennspiel-Guru Kazunori Yamauchi redet endlich Klartext und bestätigt unsere kühnsten Hoffnungen. Ja, es gibt ein Schadensmodell - und zwar für alle Autos. Rennwagen lassen sich stärker demolieren als Serienmodelle: So fallen bei Ersteren schon mal Türen und Teile der Verkleidung ab, wenn Ihr heftige Karambolagen baut. Bei einem Teil des Fuhrparks verformen sich sogar die Armaturen, sichtbar in der Cockpit-Perspektive. Die Crashs haben entsprechend Auswirkungen auf das Fahrverhalten - ob Überschläge möglich sein werden, ist noch offen; Totalschäden erlebt Ihr jedenfalls nicht. Warum? Laut Entwickler sträuben sich die Autohersteller dagegen: Keiner möchte sein Fahrzeug dermaßen realistisch zerlegt sehen.

Weiter bestätigte Polyphony Digital Nachtrennen und unterschiedliches Wetter auf allen Kursen. Ob dabei allerdings dynamische Wechsel zwischen Tag und Nacht sowie Sonnenschein und Regen stattfinden werden, bleibt abzuwarten. Immerhin flimmert "Gran Turismo 5" mit 1080p-Auflösung und 60 Bildern pro Sekunde über den HD-Schirm.

An dem Gerücht, dass nur ein Teil der Fahrzeuge über ein individuell modelliertes Armaturenbrett verfügt, ist zum Glück nichts dran. Alle Autos zeigen in der Innenansicht ein fein säuberlich ausgearbeitetes Cockpit. Angesichts über 1.000 Boliden und einer Modellierzeit von drei bis sechs Monaten pro Vehikel eine wahrlich erstaunliche Leistung.

Apropos Vehikel: Die Marken Lamborghini und Bugatti feiern Premiere, die brandneuen Mercedes-Benz SLS AMG und Ferrari 458 Italia ebenfalls.



PS3 Vorsprung durch Technik: Auf der CES-Messe in Las Vegas präsentierte Sony eine 3D-Demo von "GT 5". Die PS3 wird dieses Jahr per Update 3D-kompatibel.

Darüber hinaus zollen die Entwickler dem Trend zum grünen Auto Tribut: Diverse Hybrid- und Elektrofahrzeuge wie ein Modell des US-Herstellers Tesla geben sich die nahezu lautlose Ehre. Weitere Abwechslung garantieren die erstmals in einem "Gran Turismo" enthaltenen Boliden aus den Abteilungen WRC, Super GT, Indy Racing League und NASCAR: Letztere Vertreter ziehen übrigens nicht nur auf Ovalen ihre Runden; Ihr dürft sie auch über 'normale' Kurse scheuchen und mit ihnen gegen andere Fahrzeugklassen antreten. Wer schon fleißig Wagen bei "GT 5 Prologue" und "Gran Turismo" (PSP) gesammelt hat, darf praktischerweise die Spielstände in "GT 5" übertragen und mit den ergatterten Vehikeln respektive dem erzockten Geld starten.

Weitere technische Leckerbissen: Die PlayStation-Eye-Kamera kommt für das sogenannte Headtracking zum Einsatz. Bewegt Ihr den Kopf in eine Richtung, wird das von der Linse registriert und in der Cockpit-Perspektive analog umgesetzt. Vorteil: Man muss nicht mehr per Stick nach links oder rechts durch Seitenscheiben schauen, eine Kopfdrehung genügt. Wer drei PS3 sowie drei TVs in seinem Zockerraum unterbringen kann, darf die Konsolen koppeln und so die Panoramabild-Funktion nutzen. Der Lohn der Mühen: Ihr blickt gleichzeitig durch die Front- und Seitenscheiben.

In der Abteilung 'Online' vermelden wir "bis zu 16 Spieler" und "per Knopfdruck lassen sich Replays in HD direkt auf YouTube laden". Und wann geht's endlich auf die Piste? In Japan starten die virtuellen Motoren im April, in Deutschland im Sommer. *os*



PS3 Alle Fahrzeuge besitzen ein detailliert modelliertes Cockpit. Per Headtracking über die PlayStation-Eye-Kamera dürft Ihr Euch via Kopfbewegung darin umsehen.



System	PS3
Entwickler	**Polyphony Digital, Japan**
Hersteller	**Sony**
Genre	**Rennspiel**

DAS GEFÄLLT UNS
» gigantischer Umfang
» exzellente Grafik
» tadelloses Fahrverhalten
» interessante technische Gimmicks

DARAN MUSS GEARBEITET WERDEN
» motivierender Karriere-Modus

FAZIT » **Rennspiel der Superlative: in puncto Umfang, Fahrgefühl und Technik nahezu konkurrenzlos!**

	SPIELE-TERMINE 2010					Geheimtipp
	Aliens: Colonial Marines	Ego-Shooter	PS3	360		
	Alpha Protocol	Action-RPG	PS3	360		
	Armed Assault 2	Ego-Shooter		360		
	Batman: Arkham Asylum 2	Action-Adventure	PS3	360		
S.12	Brink	Ego-Shooter	PS3	360		
	Castlevania: Lords of Shadow	Action-Adventure	PS3	360		
S.16	Crysis 2	Ego-Shooter	PS3	360		
	DC Universe Online	Action	PS3			
Geheimtipp	Dead Rising 2	Action-Adventure	PS3	360		
S.41	Dead Space 2	Action	PS3	360		
S.40	EA Sports MMA	Sport	PS3	360		
Geheimtipp	Enslaved	Action-Adventure	PS3	360		
	Fable III	Rollenspiel		360		
	Fallout: New Vegas	Rollenspiel	PS3	360		
	Final Fantasy XIV	Rollenspiel	PS3			
	Front Mission Evolved	Action		360		
S.11	Halo: Reach	Ego-Shooter		360		3. Quartal
	Hitman 5	Action	PS3	360		
S.15	Homefront	Ego-Shooter	PS3	360		
	I Am Alive	Action-Adventure	PS3	360		
	Inversion	Action	PS3	360		
	Iron Man 2	Action	PS3	360		
UPDATE	Lost Planet 2	Action	PS3	360		
	Majin - The Fallen Realm	Action-Adventure	PS3	360		
	Max Payne 3	Action	PS3	360		4. Quartal
S.14	Medal of Honor	Ego-Shooter	PS3	360		4. Quartal
	Metal Gear Solid Rising	Action-Adventure	PS3	360		
	Metroid: Other M	Action-Adventure			Wii	
	Micky Epic	Action-Adventure			Wii	
NEU	NBA Jam	Sport			Wii	
	Ninety-Nine Nights	Action		360		
	No More Heroes	Action	PS3	360		
S.40	No More Heroes 2	Action			Wii	
	Rage	Ego-Shooter	PS3	360		
	Ride to Hell	Action	PS3	360		
	Sam and Max - Beyond Time and Space 2	Rollenspiel			Wii	
S.14	Singularity	Ego-Shooter	PS3	360		
	skate. 3	Sport	PS3	360		
	Splatterhouse	Action	PS3	360		
	Super Mario Galaxy 2	Jump'n'Run			Wii	
	The Agency	Action	PS3			
S.13	The Grinder	Ego-Shooter			Wii	
S.40	The Last Guardian	Action-Adventure	PS3			
	This is Vegas	Action-Adventure	PS3	360		
	Tron Evolution	Action	PS3	360		
NEU	True Crime: Hong Kong	Action	PS3	360		
	Warhammer 40.000: Space Marine	Action	PS3	360		

gamescom

18. bis 22. August • Köln

Von Null auf erfolgreichste Videospiel-Messe der Welt: 245.000 Besucher zählten die Veranstalter 2009. 2010 spielt Online-Gaming eine größere Rolle.

Tokyo Game Show

17. bis 19. September • Tokio

2009 spiegelte die traditionsreiche Videospiel-Messe die prekäre Lage in Japans Game-Branche wider: In den Hallen dominierten westliche Produkte!



The Last Guardian

2010 • Action-Adventure • PS3

Sony setzt seine märchenhafte Kletter-Erforschen-Kämpfen-Träumen-Fühlen-Reihe fort. "The Last Guardian" beerbt "Ico" und "Shadow of the Colossus". Schon der Trailer verzückt: Der kindliche Held stolpert durch verwinkelt-verwunschene Ruinen und kooperiert auf vielfältige Weise mit seinem tierischen Begleiter.

Enslaved

2010 • Action-Adventure • PS3 / 360

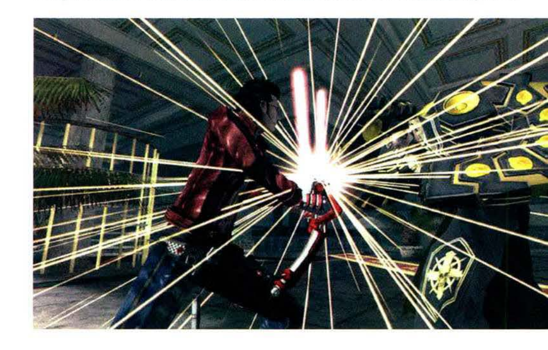
Erinnert Ihr Euch an Nariko, die schöne Amazone aus "Heavenly Sword"? Sie ist wieder da! Gut, neuerdings hört sie auf den Namen Trip und spielt die Nebenrolle in Ninja Theorys neuem Endzeitabenteuer – aber das Mädel sieht Nariko schon verdammt ähnlich. Hauptdarsteller von "Enslaved" ist der muskelbepackte Haudrauf 'Monkey', der seine Begleiterin Trip auf dem Rücken durch zerstörte Stadtruinen trägt, auf Gegner und über Abgründe schleudert oder Ihr den Befehl zum Verstecken bzw. Ablenken gibt. Tolles Konzept!



No More Heroes 2

2010 • Action • Wii

Travis Touchdowns zweiter Auftritt verspricht eine größere Welt, neue Waffen und Wrestling-Manöver sowie wesentlich mehr Abwechslung bei den Nebenaufgaben. Auch soll Travis im Kampf besser mit seiner Umgebung interagieren können, was bei 50 neuen Bossen interessante Taktiken eröffnet. Designer Suda 51 denkt zudem über eine Wii-MotionPlus-Unterstützung nach.



EA Sports MMA

2010 • Sport • PS3 / 360

Kurz nach THQs erfolgreichem Marktstart mit der Kampfsport-Simulation "UFC" kündigt EA Sports ein eigenes Mixed-Martial-Arts-Spiel ("MMA") an. Die "Madden"-Macher EA Tiburon feilen seit zwei Jahren an technisch feinen Kämpfen mit Original-Sportlern und realen Austragungsorten.





DEAD SPACE 2

Packt den Plasmacutter wieder aus: In der Weltraum-Horror-Fortsetzung geht es actionlastiger zur Sache!



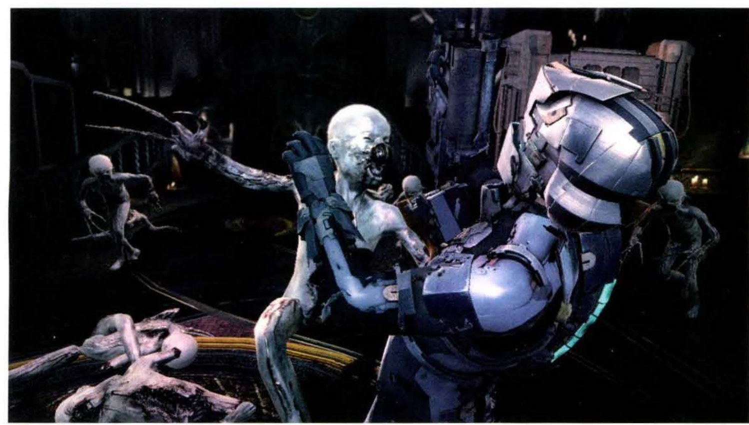
PS3 Schießt mit Köpfchen: Zerstört die rot eingefasste Scheibe und das Vakuum saugt die Monster hinaus ins All.

2010 • Na also: Isaac Clarke hat das Ende von "Dead Space" überlebt. Doch auch bei ihm gilt die Ellen-Ripley-Regel: "Nur weil du noch lebst, heißt das lange nicht, dass du der Gefahr entkommen bist!" Der erste Teil konnte Electronic Arts' Verkaufserwartungen zwar nicht erfüllen, trotzdem gab der Mammut-Publisher grünes Licht für eine Fortsetzung.

Das wichtigste Motto im Nachfolger heißt 'Mehr von Allem'. Mehr Waffen, mehr Monster, mehr Action, mehr Abwechslung. Das beginnt bereits beim Setting: Das Bergbauschiff Ishimura des Erstlings war eine stimmige, wenn auch auf lange Sicht etwas eintönige Umgebung. Teil 2 spielt auf einer ausgewachsenen Raumstation namens Sprawl bei den Ringen des Saturns. Im Gegensatz zur aufgeräumten Ishimura fühlt sich Sprawl weit organischer an und bietet ganz unterschiedliche Orte wie reiche Wohnviertel, heruntergekommene Areale, in denen die Armen hausen, Einkaufsstraßen, Schulen, Kirchen... Und war die Ishimura bei Eurem Eintreffen bereits von den Necromorphs überrannt, sollt Ihr diesmal die Infektion und ihre Auswirkungen direkt miterleben – bereits im Wii-Lightgun-Ableger "Dead Space: Extraction" sorgte das für ordentlich Gänsehaut.

Die Umgebung fällt interaktiver aus, viele Strukturen könnt Ihr zerstören und gegen Eure Gegner einsetzen. Besonders interessant wird der Weltraum integriert: Zerschießt Ihr ein Fenster, entsteht ein Vakuum, das die Feinde – und hoffentlich nur die – in die Tiefen des Alls reißt. Dass auch die exzellenten Schwerelosigkeits-Einlagen wieder mit von der Partie sind, versteht sich von selbst.

War Isaac in Teil 1 noch der stimm- und gesichtslose Avatar des Spielers, mimt er in der Fortsetzung nicht mehr den schweigsamen Befehlsempfänger. Er ist jetzt ein handelnder Protagonist, der mit anderen Figuren interagiert und die grausigen Ereignisse reflektiert. Außerdem seid Ihr nicht mehr nur ein Opfer der Umstände: Neue Waffen sorgen dafür, dass man sich der Necromorphenbrut auch mal überlegen fühlt. Wer einen "Resident Evil"-artigen Schritt weg vom Horror und hin zur Action befürchtet, braucht laut den Entwicklern diesbezüglich keine Panik zu schieben: Die versprechen nämlich ein ähnlich unheimliches Spielerlebnis wie im Vorgänger. *tn*



360 Isaaac muss sich mit mehr und aggressiveren Necromorph-Kreaturen auseinander setzen.

System	**PS3 / 360**
Entwickler	**Visceral Games, USA**
Hersteller	**Electronic Arts**
Genre	**Action-Adventure**

DAS GEFÄLLT UNS
- Isaac hat mehr Persönlichkeit
- abwechslungsreichere Umgebung
- aufgemotztes Waffenarsenal
- mehr Interaktionsmöglichkeiten
- Online-Mehrspieler-Modus...

DARAN MUSS GEARBEITET WERDEN
- ...über den noch nichts bekannt ist
- könnte doch zu viel Action und zu wenig Horror beinhalten

FAZIT » **Ehrgeizige Fortsetzung des gruseligen Weltraum-Horror-Adventures, die hoffentlich keine Kompromisse bei Atmosphäre und Schrecken zugunsten platter Action eingeht.**

COM!NG HANDHELD

	SPIELE-TERMINE HANDHELD				Geheimtipp
NEU	2weistein: Die Mathe-Helden von Trillion	Adventure		DS	1.3.
	Ace Attorney Investigations: Miles Edgeworth	Adventure		DS	19.2.
NEU	Ace Combat: Joint Assault	Action	PSP		3. Quartal
	Animal Kororo	Denken		DS	12.2.
	Avalon Code	Rollenspiel		DS	12.3.
	BlazBlue: Calamity Trigger	Beat'em-Up	PSP		25.3.
	Bleach: The 3rd Phantom	Rollenspiel		DS	2.2.
S.42	Blue Dragon: Awakened Shadow	Rollenspiel		DS	2010
	Dante's Inferno	Action	PSP		25.2.
	Dementium II	Action		DS	5.3.
	Der Herr der Ringe: Die Abenteuer von Aragorn	Action	PSP	DS	16.4
	Disgaea 2 - Dark Hero Days	Rollenspiel		DS	5.2.
NEU	Dr. House	Simulation		DS	15.2.
NEU	Fat Princess	Strategie	PSP		5.2.
	God Eater	Action	PSP		2010
	Golden Sun DS	Rollenspiel		DS	2010
S.42	Infinite Space	Simulation		DS	26.3.
	Kampf der Giganten: Rieseninsekten	Geschicklichkeit		DS	18.3.
S.36	Lego Harry Potter: Die Jahre 1-4	Action-Adventure		DS	26.3.
	Metal Gear Solid: Peace Walker	Action-Adventure	PSP		27.5.
	Musik für Kids	Simulation		DS	12.3.
	MX vs. ATV Reflex	Sport	PSP	DS	5.2
	Phantasy Star Zero	Rollenspiel		DS	12.2.
S.44	Prince of Persia: Die vergessene Zeit	Action-Adventure	PSP	DS	Mai
	Puzzle Chronicles	Denken	PSP	DS	18.2.
	Puzzle Quest 2	Geschicklichkeit		DS	2. Quartal
	Secret Saturdays	Action-Adventure	PSP	DS	März
S.43	Silent Hill: Shattered Memories	Action-Adventure	PSP		4.3.
UPDATE	So Blonde: Zurück auf die Insel	Adventure		DS	26.3.
UPDATE	Socom - Fireteam Bravo 3	Action	PSP		19.2.
S.34	Sonic & Sega All-Stars Racing	Rennspiel		DS	19.2.
S.42	Sonic Classic Collection	Spielesammlung		DS	März
	Tim und Struppi: Das Geheimnis der 'Einhorn'	Action-Adventure		DS	2010
NEU	Tour de France Saison 2010	Sport	PSP		3. Quartal
	UFC 2010	Sport		DS	28.5.
	Undead Knights	Action	PSP		26.2.

Infinite Space

26. März • Rollenspiel • DS

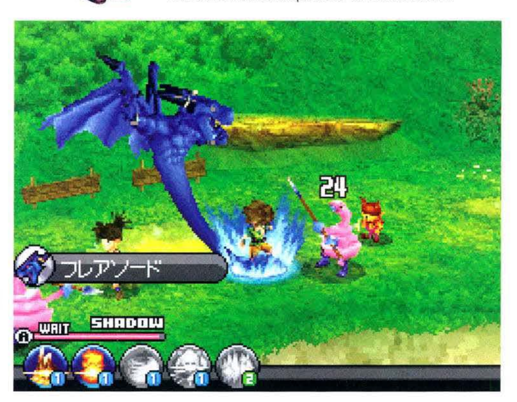
Platinum Games bringt eine hochgezüchtete Weltraumoper auf den DS. Ihr baut das Raumschiff Eurer Träume und bemannt es mit einer Crew. Dann steht Euch der Weltraum offen, zwei Galaxien wollen erforscht werden. Kämpfe finden in Echtzeit statt, je besser Eure Crew eingespielt ist, desto effektiver agiert Ihr. Dabei werden die persönliche Geschichte des Offiziers Yuri und eine epische SciFi-Story erzählt – nicht umsonst basiert das Spiel auf Arthur C. Clarkes "Die letzte Generation".



Blue Dragon: Awakened Shadow

2010 • Action-Adventure • DS

Der bereits zweite DS-Ableger von Mistwalkers Xbox-360-Rollenspiel "Blue Dragon" spielt ein Jahr nach dem Vorgänger "Blue Dragon Plus" und wechselt erneut das Genre: Nach Rollenspiel und Echtzeit-Strategie ist ein Action-Adventure dran. Mit Eurem Eigenbau-Helden flitzt Ihr durch die Lande und verhaut mithilfe Eures mächtigen Schattens alleine oder mit drei Online-Freunden zahllose Gegner. Auch die Helden der Vorgänger geben sich in den umfangreichen Zwischensequenzen ein Stelldichein.



DSi XL

5. März

Mit fast doppelt so großen Bildschirmen und wuchtigem Stylus geht der DS in die vierte Revisionsrunde. Zwei Spiele sind bereits vorinstalliert: "Dr. Kawashimas Gehirn-Jogging: Art-Version" und "Wörterbuch 6 in 1". Preis: noch offen.



Sonic Classic Collection

März • Jump'n'Run • DS

Von Juni 1992 bis Oktober 1994 erschienen vier legendäre "Sonic"-Titel für das Mega Drive. Die feiern noch vor Ostern ihre Wiedergeburt auf dem DS – "Sonic", "Sonic 2", "Sonic 3" sowie "Sonic & Knuckles" garantieren rasanten Retro-Hüpfspaß. Die Möglichkeit, jederzeit zu speichern, entschärft manch unfaire Stelle, freischaltbare Videos und Sammelbilder sollen Fans glücklich machen.











Silent Hill: Shattered Memories

4. März • Adventure • Wii / PSP

1 An mehreren Stellen im Spiel wird Harry Mason von Wesen verfolgt, die er nicht bekämpfen kann. Ihr Aussehen variiert je nach Euren Angaben im Psycho-Profil.

2 Auch auf Handheld sieht "Shattered Memories" sehr gut aus und bietet eine Fülle an Details. Der Lichtkegel der Taschenlampe ist prima, manche Schatten weisen jedoch unschön gezackte Kanten auf.

3 Auf Wii überzeugt die Remote-Steuerung, die PSP-Kontrollen fallen im Vergleich ein wenig ab.









Ace Combat: Joint Assault

3. Quartal • Action • PSP

Drei Jahre nach "Skies of Deception" kehrt die "Ace Combat"-Serie auf die PSP zurück: "Joint Assault" enthält einen neuen Missionsmodus, in dem bis zu vier Spieler gemeinsam durch den Luftraum wirbeln. Dabei werdet Ihr in Teams aufgeteilt, die verschiedene Ziele verfolgen und deren Abschluss die Aufgabe der Kameraden beeinflussen. Wenn ein Team zum Beispiel die Stromversorgung eines Komplexes lahmlegt, brauchen die Freunde keine Luftabwehr zu fürchten. Außerdem gibt es einen Mehrspieler-Modus, in dem bis zu acht PSP-Piloten Dogfights austragen: Laut Namco-Bandai werden sowohl Ad-Hoc- als auch Online-Gefechte unterstützt. Neu ist auch der Nahkampf, in "Joint Assault" müsst Ihr Euch dicht ans Heck des Feindes hängen, um zu überleben. Den Schauplatz für die Kämpfe stellen erstmals keine futuristischen Szenarien, sondern reale Städte wie London, Tokio oder San Francisco. Insgesamt 40 lizenzierte Originalflieger stehen zur Verfügung.





Ace Attorney Investigations: Miles Edgeworth

19. Februar • Adventure • DS

Im fünften Teil von Capcoms Juristen-Abenteuer schlüpft Ihr in die Rolle des Staatsanwalts – genauer gesagt spielt Ihr Miles Edgeworth, den größten Widersacher vom früheren Helden Phoenix Wright. Erstmals reduzieren sich die Kriminalfälle nicht auf Point&Click-Bilder und Verhöre vor Gericht: Stattdessen steuert Ihr ein Edgeworth-Sprite durch die Umgebungen, mit dem Ihr die Tatorte eigenhändig untersucht und Zeugen vernehmt. Die Styluskontrolle fällt etwas fummelig aus, mit dem Digikreuz geht es besser. Gefundene Beweismittel lassen sich archivieren und im 'Logik'-Modus kombinieren, um weitere Hinweise zu finden. Mit denen konfrontiert Edgeworth Zeugen und spürt Widersprüche in ihren Aussagen auf, um die wahren Täter zu entlarven. Natürlich bleibt die Serie ihrem Faible für skurrile Charaktere und launige Dialogtexte treu – damit steht uns ein weiteres gewitztes Abenteuer ins Haus.



PRINCE OF PERSIA: DIE VERGESSENE ZEIT

Aus Alt mach Neu? Ubisoft schickt den Cel-Shading-Königssohn in die Denkpause und lässt den "Sands of Time"-Kollegen wieder ran – M! hat sich das Action-Adventure angesehen.

Was haben eine Maus und königlicher Nachwuchs gemeinsam? Ohne das eine würde das andere vielleicht anders aussehen. Das ist zu kryptisch? Dann klären wir den Zusammenhang auf: Im Mai kommt Disneys Verfilmung von "Prince of Persia" in die Kinos (siehe Kasten) - zeitgleich steht ein neues Videospielabenteuer im Regal, das nur bedingt mit dem Zelluloid-Ausflug zu tun hat. Denn die Geschichten vom Film- und Polygonhelden sind beide im "Sands of Time"-Universum angesiedelt, haben ansonsten aber keinen Bezug zueinander. Wir flogen nach Montreal, um bei Ubisoft mehr über das Orient-Spektakel zu erfahren und die verwirrenden Zusammenhänge zu klären.

2008 veröffentlichte Ubisoft ein "Prince of Persia", das mit neuem Helden, Cel-Shading-inspirierter Optik, verschlankten Geschicklichkeitspassagen und auf Einzelduelle reduzierte Kämpfe aufwartete. Dieser Ansatz wird durch die Rückkehr zum vorher verwendeten Szenario nicht verworfen - der Frischling nimmt einfach eine Auszeit, zu seiner unvollendeten Story will Ubisoft später zurückkehren. Derzeit steht der pragmatische Grundgedanke im Vordergrund, angesichts der Disney-Verfilmung potenzielle Neuinteressenten nicht unnötig zu verwirren - alte Fans fanden die "Sands of Time"-Trilogie ohnehin reizvoller.

"Die vergessene Zeit" ist zwischen Teil 1 und 2 angesiedelt und fühlt sich dem Erstling näher - dies bedeutet, dass der Prinz und die Umgebungen noch nicht so düster und dunkel ausfallen wie bei "Warrior Within" oder "The Two Thrones". Angelehnt an den Filmstil wird bei Texturen und Charaktermodellen auf mehr Realismus gesetzt, das '1.001 Nacht'-Flair aber nicht vernachlässigt. Für die ansehnliche Optik sorgt die 'Anvil'-Technologie, die auch bei "Assassin's Creed II" zum Einsatz kam. Die Herkunft von "Die vergessene Zeit" ist offensichtlich: Egal, ob es um Gestaltung oder Spielablauf geht - alle paar Sätze fällt bei der Präsentation des Spiels der Name "Sands of Time", die vorgeführten Szenen erinnern an den Klassiker. Das stört aber nicht, schließlich überzeugte die Mischung aus akrobatischen Geschicklichkeits- und Erforschungsabschnitten sowie flotten Kämpfen unterm Strich mehr als der Neuansatz von 2008.



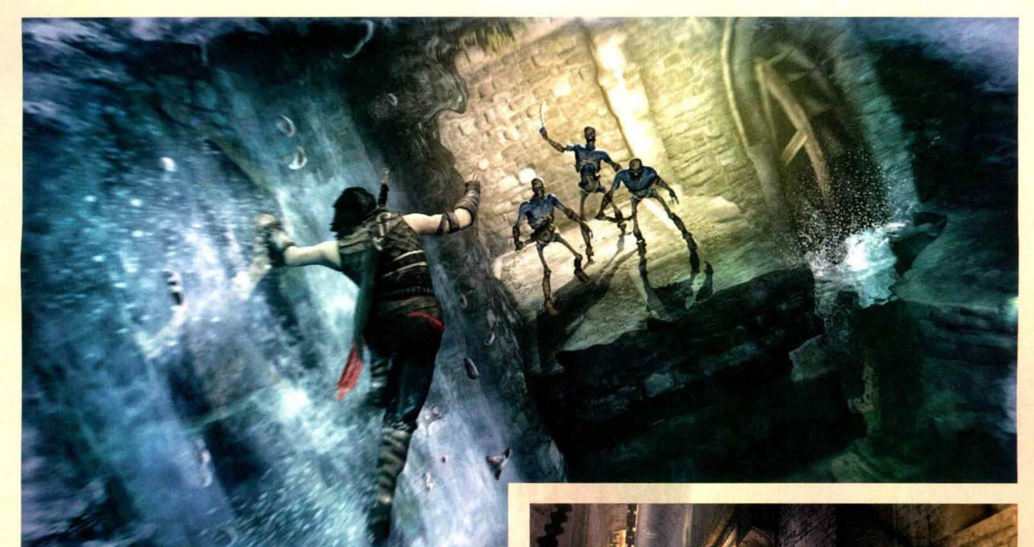
360 Neben normalem Fußvolk habt Ihr es auch mit dicken Brocken zu tun: Dieser bullige Bösewicht ist überraschend flink auf den Beinen.

Wackere Helden werden bei "Die vergessene Zeit" weniger an der Hand genommen und dürfen sich auf ausgefeiltere und abwechslungsreichere Kletterpassagen freuen: Altbekannten Fähigkeiten wie akrobatische Salti und waghalsige Wandläufe sind wieder an Bord und werden durch einen neuen Kniff ergänzt. Diesmal kann der Prinz nicht nur die Zeit zurückdrehen, sondern auch auf die vier Naturelemente Luft, Wasser, Feuer und Erde einwirken. Präsentiert wurde das am Beispiel Wasser: So stößt der Held auf Passagen, von denen aus die nächste Plattform unerreichbar scheint. Doch dazwischen befindet sich zum Beispiel ein Wasserfall oder kleine Ströme schießen aus Mauerritzen. Der Clou: Aktiviert der Prinz seine Kräfte, wird die Flüssigkeit eine Weile solide. Die-

FILM AB: "PRINCE OF PERSIA: DER SAND DER ZEIT"

Disney und Jerry Bruckheimer schicken Jake Gyllenhaal (u.a. "Brokeback Mountain") als Prinz Dastan in ein actionlastiges Leinwand-Abenteuer, das sich des Szenarios der "Sands of Time"-Trilogie bedient. Nebem dem maskulinen Star ist Gemma Arterton (Bond-Babe aus "Ein Quantum Trost") als Herzensdame dabei, in Neben- und Schurkenrollen mischen namhafte Größen wie Oscar-Gewinner Ben Kingsley oder Alfred Molina ("Spider-Man 2") mit. Über die Handlung wurde noch nicht viel verraten, eine allzu tiefgründige Geschichte sollten wir bei einer Bruckheimer-Produktion nicht erwarten – im Gegensatz zu aufwändig in Szene gesetzter Action. Ansonsten wissen wir nur, dass Ubsiofts neues Spiel ausdrücklich keine Umsetzung des Zelluloid-Spektakels ist. Im Film macht Gyllenhaal optisch eine ausgesprochen gute Figur und auch die Trailer erwecken den Eindruck einer gelungenen Inszenierung. Da liegt es nahe, unterhaltsames Popcorn-Kino zu prognostizieren, das zweifelsohne den sonst mit Videospielverfilmungen assoziierten Uwe-Boll-Fließbandmüll um Längen übertreffen dürfte – ab dem 25. Mai wissen wir mehr.





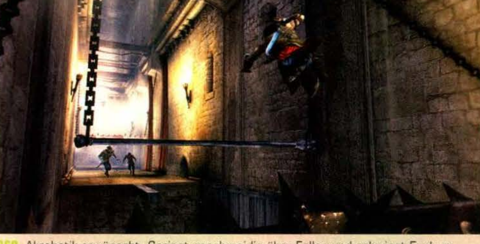
360 Angewandte Physik: Durch seine magischen Kräfte macht der Prinz aus dem flüssigen Wasser eine solide Fläche, an der er entlanglaufen kann.

sen Zustand nutzt Ihr, um an der so entstandenden Wand entlangzulaufen oder die harten Strahlen ähnlich wie Fahnenstangen für Schwünge zu verwenden. Dabei sitzt Euch nicht nur die zeitlich limitierte Dauer des Zaubers im Nacken. Gelegentlich müsst Ihr ihn auch gezielt aufheben, weil sonst ein Durchgang versperrt bleibt. Diese frischen Möglichkeiten kommen über weite Strecken des Spiels zum Einsatz, denn mehr als die Hälfte des Abenteuers seid Ihr mit Akrobatik oder Umgebungsrätseln beschäftigt.

Gekämpft wird natürlich trotzdem, auch hier greift Ubisoft auf bewährte "Sands of Time"-Tugenden zurück und gönnt ihnen eine zeitgemäße

> Wackere Helden werden diesmal weniger an der Hand genommen.

Auffrischung: Während beim Vorgänger immer nur ein Bösewicht auf einmal attackierte, tummeln sich hier bis zu 50 Unholde auf dem Bildschirm – statt langwieriger Combo-Angriffe haut Ihr einfacher und dynamischer dazwischen, Feinde fallen schnell Eurer Klinge zum Opfer. Verglichen mit "Assassin's Creed" mag das weniger komplex sein, passt aber prima ins Gesamtbild. Dickere Brocken, die z.B. am Rand des Geschehens lauern



360 Akrobatik erwünscht: Springt geschmeidig über Fallen und schwingt Euch an Stangen voran, um mit vollem Tempo bei den Feinden zu landen.

und plötzlich wie eine Dampfwalze anrauschen, sorgen für Abwechslung im Geschnetzel. Natürlich greift Ihr auch hier auf Eure Elementarkräfte zurück, was wir etwa in Form einer luftigen und verheerenden Windhose zu sehen bekamen, die ganze Gegnermassen einach wegwirbelte.

Leider durften wir den neuen alten Prinzen noch nicht selbst durch die gefährliche Umgebung dirigieren, doch unsere ersten Eindrücke stimmen uns optimistisch: Das Entwicklerteam in Montreal hat die Stärken der ersten Trilogie bewahrt und mit sinnvollen Zusatzelementen ausgestattet, die das bewährte Rezept gegenwartstauglich machen. Ein deutliches Déjà-vu-Erlebnis ist angesichts der Treue zum Vorbild unvermeidlich, doch das stört nicht – "Die vergessene Zeit" darf uns ruhig ein paar Stunden rauben. *us*



360 Einer gegen alle: Bei "Die vergessene Zeit" trefft Ihr regelmäßig auf Horden von Gegnern und das Metzeln beginnt.

System	**PS3 / 360 / Wii / PSP / DS**
Entwickler	**Ubisoft Montreal, Kanada**
Hersteller	**Ubisoft**
Genre	**Action-Adventure**
Termin	**Mai**

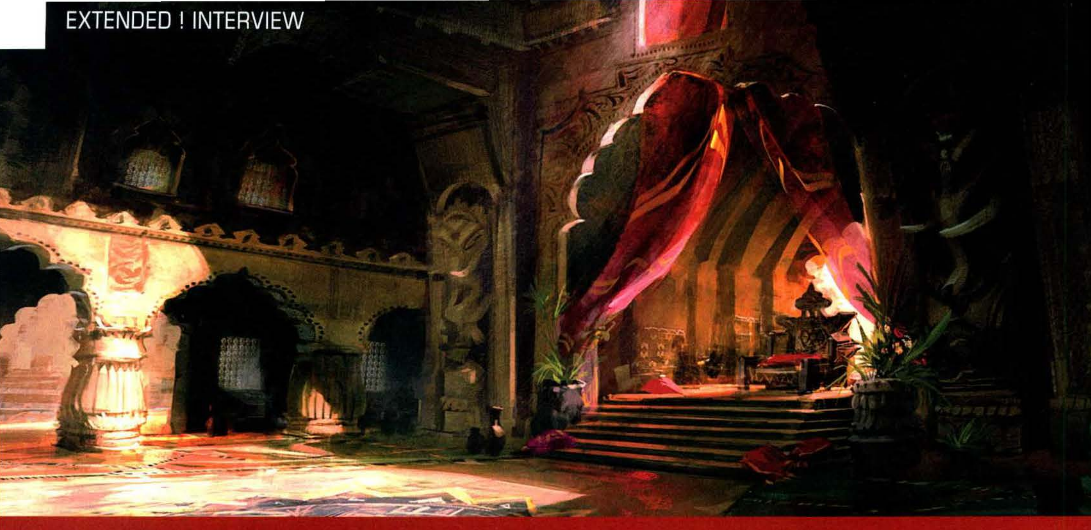
DAS GEFÄLLT UNS

» stimmungsvolle Orient-Optik
» Besinnung auf die Spielspaßtugenden der 'alten' Trilogie
» anspruchsvolle Kletter- und Hüpfpassagen

DARAN MUSS GEARBEITET WERDEN

» wirkt im Ansatz noch etwas altbacken
» Elementarkräfte müssen sich ins Gesamtbild einfügen

FAZIT » **Der Rückschritt tut dem Prinzen gut: Die bewährte "Sands of Time"-Basis verspricht zusammen mit zeitgemäßer Inszenierung und interessanten Helden-Kräften eine feine Mischung aus alten und neuen Abenteuertugenden.**



"Wir wollen alte Ideen neu aufleben lassen."

In Montreal unterhielt sich M! mit Thomas Simon, dem Lead Game Designer von "Prince of Persia: Die vergessene Zeit" über die Entstehungsgeschichte und die Hintergründe des neuen Abenteuers.

M! Games: Warum führt Ihr nicht die gegenwärtige Inkarnation von "Prince of Persia" fort und geht zurück zur "Sands of Time"-Ära?

Thomas Simon: Die Entscheidung für "Die vergessene Zeit" fiel bereits, bevor wir mit dem vorherigen Spiel fertig waren. In einem Universum wie dem von "Prince of Persia" ist es möglich, verschiedene Storystränge parallel zu erzählen. Wir wollten einfach alte Ideen neu aufleben lassen: "Sands of Time" ist eine ganze Weile her, deshalb fanden wir es eine spannende Idee, es als Next-Gen-Titel aufzuziehen und die neuen Kräfte einzubauen. Auch wenn wir nicht direkt damit zu tun haben, dreht Disney natürlich gerade einen "Prince of Persia"-Film basierend auf der gleichen Ära, was die Neuerkundung des Szenarios reizvoll macht. Unser Spiel ist aber nicht das 'Spiel zum Film', wir entwickeln unsere eigenen Ideen weiter. Das heißt auch nicht, dass der andere Prinz verschwindet - es ist einfach eine andere Geschichte, nach der wir weitersehen werden.

Habt Ihr nicht doch mal darüber nachgedacht, "Die vergessene Zeit" stärker an den Film zu binden, um z.B. Leute zu locken, die mal als Jake Gyllenhaal agieren wollen?

Ja, schon. Aber wir wollen unsere kreativen Freiheiten behalten und nicht ein Spiel entwickeln, bei dem jemand anderer die Grundlagen vorgibt. Der Film basiert auf den Ideen, die wir damals entworfen haben. Unser Ziel ist es wiederum, das Universum weiterzuentwickeln - und nicht die Vorreiterrolle anderen zu überlassen. Außerdem erlaubt es uns, das Spiel genau so zu gestalten, wie wir es uns vorstellen und damit den Fortgang festzulegen.

Warum habt Ihr Euch dafür entschieden, die Handlung zwischen Teil 1 und 2 der Trilogie anzusiedeln und keine 'echte' Fortsetzung anzugehen?

In erster Linie wollten wir zu einem Zeitpunkt zurückgehen, an dem das Universum noch frisch und jung und nicht schon in das düstere Etwas nach "Warrior Within" transformiert war. Die Möglichkeit dazu bot uns die Tatsache, dass zwischen "Sands of Time" und dem Nachfolger sieben Jahre liegen, die bislang nicht weiter erkundet wurden und als fruchtbare Grundlage dienen. Und natürlich sind wir damit in puncto Ambiente näher am Film.

In bisherigen "Prince of Persia"-Teilen spielten Frauen eine signifikante Rolle. Bei "Die vergessene Zeit" haben wir noch nichts von einer weiblichen Begleitung gehört - wird es eine solche geben?

Im Mittelpunkt steht diesmal klar der Prinz: Die Story wird aus seiner Sicht erzählt. Auch bei den Kämpfen ist er nur auf sich bzw. seine Akrobatik und Kräfte gestellt. Aber wir haben einen weiblichen Charakter im Spiel - eine Art Dschinn-Kreatur, die dazu dient, Details wie etwa die Herkunft der neuen Kräfte zu erklären. Aber sie wird nicht aktiv ins Geschehen eingreifen, sondern nur mit dem Spieler reden oder vielleicht mal eine Tür öffnen - sie ist kein zweiter voll spielbarer Charakter. Diese Ausrichtung beruht zum Teil auf den Rückmeldungen, die wir zum vorherigen "Prince of Persia" bekommen haben. Obwohl Spieler das Universum liebten, wünschten sie sich einen stärkeren Fokus auf den Prinzen und weniger Händchenhalten. Deshalb kann man jetzt auch wieder richtig sterben bzw. wird bei Fehlern zu Checkpoints zurückgesetzt. Zugleich existiert die Möglichkeit, Fehler durch Rückspulen auszumerzen, was jedoch Energie kostet - auf jeden Fall liegt die Entscheidung in der Hand des Spielers. Wir glauben, dass es der richtige Weg zwischen Zuckerbrot und Peitsche ist.

Entführt uns ab Mai in ein orientalisches Abenteuer: Lead Game Designer Thomas Simon.

Ihr benutzt die "Assassin's Creed"-Technologie - nur für die Kämpfe oder für alles?

Für alles, aber so einfach lässt es sich nicht sagen. Denn eigentlich beruht die Technik von "Assassin's Creed" auf der des letzten "Prince of Persia", die weiter entwickelt wurde - sie ist ein nützliches Werkzeug für mehrere Projekte. Wir setzen natürlich unsere eigenen Routinen ein, aber es ist nicht so, dass die Teams voneinander getrennt arbeiten, wir tauschen uns untereinander aus.

Im Vergleich zu "Assassin's Creed" sind die Kämpfe deutlich actionlastiger. Ist es Euer Ziel, dass alles dynamischer abläuft und man nicht viel blocken oder bedächtig vorgehen muss?

Ganz genau, es ist einfach eine andere Spielgrundlage: In "Assassin's Creed" spielt der Stealth-Aspekt eine größere Rolle, der Held muss vorsichtiger sein und eine günstige Gelegenheit zum Angriff abwarten. Bei uns steht der Kampf des einsamen und akrobatischen Helden gegen viele Feinde im Vordergrund. Mein Ziel war es, diese Aspekte zu verknüpfen, also keine klare Trennung zwischen Gefechts- und Hüpfabschnitten zu machen. Während man kämpft, kann man weiter an Wänden entlanglaufen und über Feinde springen oder sogar flüchten - nur manchmal wird Euch das verwehrt. Diese übergangslose Einbindung war uns wichtig, denn so könnt Ihr alle gelernten Fähigkeiten überall anwenden. Durch die höhere Gegnerzahl ergibt sich eine andere Dynamik, bei der es weniger um Präzision, sondern mehr um Reflexe und Timing geht.

Du hast uns mit dem Luftwirbel eine Fähigkeit gezeigt, die bei Kämpfen prima genutzt werden kann. Sind alle Elementarkräfte so flexibel anwendbar?

Zu jedem Element haben wir verschiedene Nutzungsmöglichkeiten entworfen. Wasser könnt Ihr anhalten, um daran entlangzulaufen. Bei Kämpfen beschwört Ihr dagegen durch Aufladen eine Eiswelle, die Feinde erstarren lässt. Wir haben Wert darauf gelegt, dass sich jede Fähigkeit unterschiedlich anfühlt und damit verschiedene Spielervorlieben unterstützt werden - man muss nicht alles ausbauen und kann die Weitereintwicklung des Prinzen nach den eigenen Wünschen beeinflussen.

Bei "Assassin's Creed II" gibt es die Gruftausflüge, die sich wie eine "Prince of Persia"-Hommage anfühlen. Könnte man sie als 'Probelauf' bezeichnen, an dem sich "Die vergessene Zeit" messen muss?

Eigentlich sind beide Spiele zeitgleich entwickelt worden, wobei "Assassin's Creed II" natürlich ein paar Monate Vorsprung hat. Die Technik ist ähnlich und viele vom "Assassin's"-Team haben vorher am letzten "Prince of Persia" gearbeitet. Deshalb ist es normal, dass sie einige Einflüsse daraus verarbeitet haben. Ich denke, es ist eher eine Art globalisierter Umgang mit der akrobatischen Idee innerhalb von Ubisoft und vielleicht ein kleines Augenzwinkern in unsere Richtung, aber grundsätzlich sind beide Serien schon sehr unterschiedlich.

"Die vergessene Zeit" wird allem Anschein nach ein recht lineares Abenteuer. Könntet Ihr Euch vorstellen, die Serie in Richtung des populären Open-World-Designs zu entwickeln? Wäre das überhaupt möglich?

Ich denke schon, aber dann wäre es ein anderes Spiel - eben eher ein "Assassin's Creed". Hier wollten wir aber zur Essenz des "Sands of Time"-Universums zurückkehren: Wir erzählen eine Geschichte, die innerhalb nur eines Tages stattfindet und den Helden an einen spezifischen Ort bindet. Das Ziel ist es nicht, freies und weitläufiges Erkunden zu ermöglichen, sondern mit der vorgegebenen Situation fertig zu werden und sich durchzukämpfen bzw -hüpfen, ohne komplexe Weggabelungen. In der Zukunft? Vielleicht. Es wäre machbar, aber für diesmal haben wir uns dagegen entschieden.

Habt Ihr nicht etwas Angst, dass das Zielpublikum angesichts der Platzierung zwischen zwei bereits erhältlichen Episoden sagen könnte: 'Ach, wir wissen ja sowieso schon, wie es ausgehen muss'?

Zwischen den beiden Teilen liegen sieben Jahre, das gibt uns sogar jede Menge Platz für noch weitere Folgen. Ich glaube nicht, dass das ein Problem ist, denn die Vorgänger sind schon lange her und man erkundet diesmal etwas Neues, auch wenn ein paar Sachen aus "Sands of Time" vielleicht Hinweise geben. Aber es gibt ja auch Filme wie "The Usual Suspects", die einem sofort am Anfang schon das Ende verraten und trotzdem spannend bleiben. Bei uns ist es ähnlich, zumal wir eine Überraschung parat haben - es ist einfach ein anderer Weg, die Story zu erzählen.

Seinerzeit hieß es, "Sands of Time" wäre nicht so erfolgreich gewesen, was den düstereren Stil der Nachfolger mit sich brachte. Macht Ihr Euch Gedanken, dass dem neuen Spiel nicht so viel Aufmerksamkeit zuteil werden könnte, weil es eben weniger rau und dunkel ist als viele aktuelle Spiele?

Das ist ein guter Punkt, aber wir setzen auch nicht auf reines '1.001 Nacht'-Ambiente, sondern eine realistische Optik. Das ergibt einen Mix aus dem Stil von "Assassin's Creed" und dem "Sands of Time"-Universum. Es gibt natürlich Fantasiewesen, aber sie werden weniger als Märchenkreaturen und mehr als epische Feinde inszeniert. Das Spiel ist nicht düster im Sinne von viel Blut und einem gequälten Helden, trotzdem fühlt es sich echter und glaubwürdiger an als eine reine Bilderbuchstory. Wir verzichten auf unnötigen Splatter, nehmen das Abenteuer aber durchaus ernst - es ist nur nicht aus Selbstzweck düster.

Ihr hebt hervor, dass uns eine Mischung aus Sprungsequenzen, Kämpfen und Puzzles erwartet. Was wird das vorherrschende Element sein?

Der Schwerpunkt liegt auf den akrobatischen Abschnitten, rund zwei Drittel des Abenteuers seid Ihr mit Klettern und Erforschen beschäftigt. Die Rätsel nehmen etwa zehn Prozent ein, der Rest besteht aus Gefechten. Aber der Knackpunkt ist, dass wir das nicht abschnittsweise aneinander reihen, sondern die Elemente mischen und auch mal vorsehen, einem Kampf aus dem Weg zu gehen.

Ihr wollt sicher auch Spieler anlocken, die mit den früheren Abenteuern noch nicht vertraut sind. Habt Ihr etwas eingeplant, um Neulingen des Leben leichter zu machen? So wie z.B. im letzten "Prince of Persia" Elikas Lichthinweise auf den zu folgenden Weg?

Wir haben ein paar Hilfefunktionen eingebaut, aber wir wollen den Spieler nicht zu sehr an die Hand nehmen. Das Schlüsselwort für mich ist deshalb 'Zugänglichkeit'. Ich glaube, dass auch unerfahrene Spieler eine Herausforderung genießen können, solange diese nach und nach aufgebaut wird. Wenn man langsam startet und erst einmal alles beigebracht bekommt, bevor es knackiger wird, ist das zumutbar. Außerdem setzen wir bei den Schwierigkeitsstufen einige Modifikationen ein, die auch das Leveldesign beeinflussen: Auf 'Einfach' werden etwa einige Bestandteile der Landschaft solide gemacht, die man sonst durch seine Fähigkeiten manipulieren müsste - das erlaubt eine Atempause, wo sonst keine möglich wäre. Außerdem fügen wir zusätzliche Checkpoints ein. Dazu kommt das Upgrade-System, mit dem der Spieler selber entscheiden kann, wie er seine Schwächen ausmerzt.

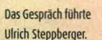
"Die vergessene Zeit" ist als Solo-Abenteuer konzipiert. Ist es eine große Erleichterung, keine Mehrspieler-Funktionen einbauen zu müssen, obwohl das heutzutage der letzte Schrei ist?

Auf jeden Fall, denn so konnten wir unsere Ressourcen ganz auf das eine Ziel konzentrieren. Bei einem "Prince of Persia"-Spiel dreht sich einfach alles um den zentralen Charakter und das Erzählen einer Geschichte. Vielleicht machen wir irgendwann etwas mit Multiplayer, aber diesmal war es unser Ziel, die Marke aufzufrischen und eine neue Facette zu zeigen.

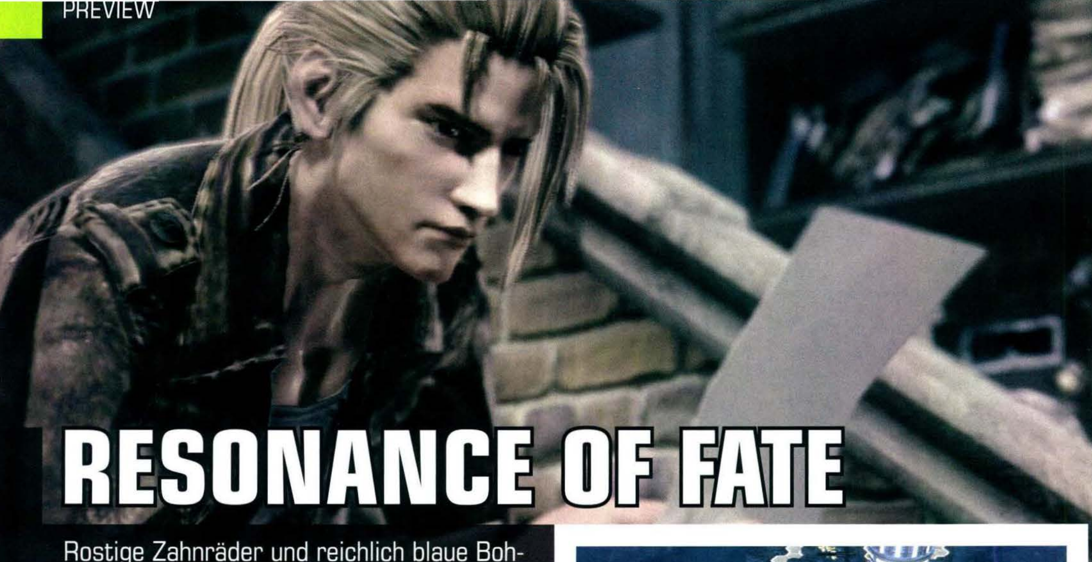


Und Download-Inhalte sind sicher auch geplant, oder?

Dazu kann ich keine Antwort geben, aber das letzte "Prince of Persia" hatte den Epilog als Add-on. Es ist also durchaus denkbar.



Das Gespräch führte Ulrich Steppberger.



RESONANCE OF FATE

Rostige Zahnräder und reichlich blaue Bohnen statt weich gekochtem SciFi-Fantasy-Brei: tri-Aces neues RPG-Ballerspiel!

Nach dem unfertigen "Infinite Undiscovery" und dem passablen "Star Ocean 4" drängen die RPG-Haudegen tri-Ace mit Macht zurück an die Genre-Spitze. Um an alte, erfolgreiche "Valkyrie Profile"-Zeiten anzuknüpfen, wurden rigoros alte Zöpfe abgeschnitten. Statt mit Square Enix wird nun eng mit Publisher Sega zusammengearbeitet, statt ausgelutschter J-RPG Kulleraugen-Kirmes gibt es kantigen Steampunk mit erwachsenen Charakteren. Schwerter bleiben im Mittelalter-Waffenschrank und wurden durch Ballermänner ersetzt. Auch weitläufige Naturidyllen findet Ihr nicht mehr. Das Antlitz der Erde wurde von einer Naturkatastrophe grausig entstellt. Die letzten überlebenden Menschen haben sich in den monströsen Turm von Basel zurückgezogen, einer Art Superkläranlage, die bis in die Wolken reicht, und die postapokalyptische Gesellschaft streng aufteilt: Ganz oben wohnt die religiöse Führungskaste, unten hausen die Armen. Irgendwo in der Mitte liegt das Büro des Söldnerunternehmens von Vashyron und seinen beiden Mitstreitern Zephyr und Leanne, den Helden von "Resonance of Fate".

Vertikale Welt

Nachdem in den Filteranlagen von Basel irgendwo der Wurm drin ist, müssen Vash und seine Kumpels den geheimnisvollen Turm von unten bis oben durchkämmen und nach dem Rechten sehen. Das Bauwerk ist so gewaltig, dass an seiner Mittelachse ganze Städte und bizarre Industrieformationen emporwuchern. Für die Navigation zwischen detailreichen 3D-Kulissen wie Vashs Büro, Kraftwerken, Kampfarenen und anderen besonderen Bauwerken, nutzt tri-Ace ein originelles Hexfeld-Puzzlespiel. Im Kampf erbeutete, aus Sechsecken zusammengesetzte Puzzlestücke werden aus der Vogelperspektive aneinandergestückelt und erweitern so den Bewegungsradius Eurer Helden. So müsst Ihr die meisten Areale von Basel erst erpuzzeln, bevor Ihr sie erkunden dürft.



360 Die grauen Hexfelder der vertikal übereinanderliegenden Ebenen von Basel müsst Ihr mit passenden Puzzlestücken auffüllen.

Auf Neos Spuren

Den Löwenanteil der Spielzeit macht laut Director Takayuki Suguro aber der originelle Kampfmodus aus. Dabei wirkt die Inszenierung der Schießereien so spektakulär, wie wir uns die "Matrix"-Versoftungen seinerzeit gewünscht hätten: Sprungakrobatik, Zeitlupenmomente und haarsträubende Kamerawinkel verbinden sich zu einem virtuosen Kugelballet, das die überraschend komplexe Kampfmechanik optimal inszeniert. Dabei gilt stets die Grundregel: Nur wenn Ihr mit einem Eurer drei Protagonisten lauft, springt, zielt oder ballert, können sich auch Eure Gegner bewegen, ansonsten steht die Spielzeit still. Ist das Zeitkonto aller Spielfiguren leer, beginnt die nächste Kampfrunde. Neben freier

BABYLONISCHE SPRACHVERWIRRUNG

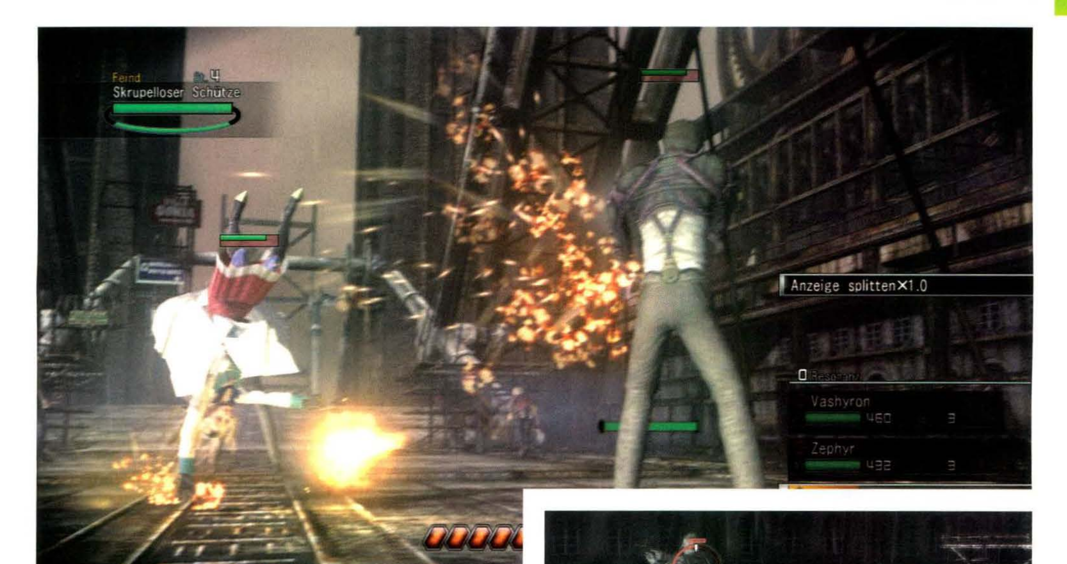
Wir trafen Director Takayuki Suguro und Producer Mitsuhiro Shimano in München zum Interview und erfuhren unter anderem Wissenswertes zum Spielnamen: Eigentlich sollte das RPG "Resonance of Time" heißen, aber das Wort 'Resonance' ist in Japan eher unbekannt, also änderten sie den Titel in Japan zu "End of Eternity", was immer noch zur Geschichte des Spiels passte. Für den westlichen Markt fand Sega dann das Wort 'Fate' besser als 'Time' , so kam die Änderung zustande. Der englische Spielname entspricht eher der ursprünglichen Idee, findet Suguro-san. Eine absichtliche Namensähnlichkeit ihres Basel-Turmes zum biblischen Turm von Babel verneinen die beiden Entwickler dagegen, auch wenn die Story des Spiels sich um die Abhängigkeit der Menschheit von einem gigantischen Bauwerk dreht.



Takayuki Suguro (links) und Mitsuhiro Shimano (rechts).



360 Der Kardinal mit dem treffenden Namen Pater gehört zur religiösen Führungsschicht und beauftragt Euch mit der Beschaffung eines Schmuckstückes.



360 Leanne demonstriert, was sie in der rhythmischen Sportgymnastik so alles gelernt hat. Ihr gebt bei solchen Verrenkungen allerdings nur die Schussrichtung vor.



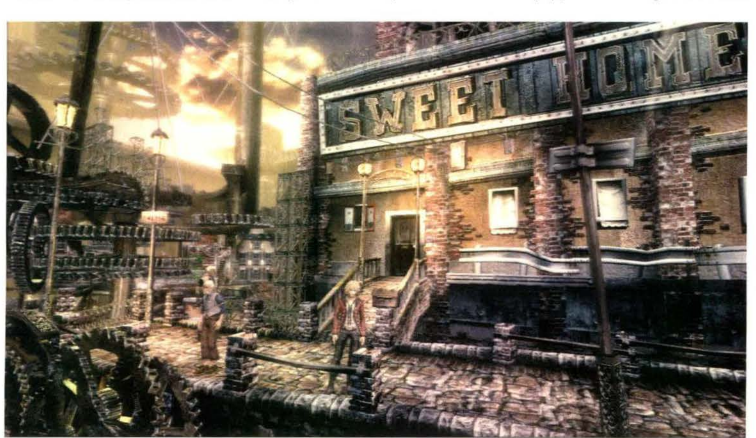
360 Während der 'resonanten Attacke' wird das Fadenkreuz in drei Segmente geteilt. Sind alle aufgeladen, nimmt das Trio den anvisierten Feind unter Beschuss.

Bewegung und Feuern auf allerlei apokalyptische Knallköpfe, zwischen denen Ihr mit dem Digikreuz umherschaltet, könnt Ihr den Pfad Eurer Pistoleros auch als gepunktete Gerade festlegen. Das kostet zwar Spezialenergie in Juwelenform, die Ihr u.a. durch kritische Treffer wieder aufladen müsst, verlangsamt das Spielgeschehen aber auch drastisch, so dass Ihr in Ruhe Euer Fadenkreuz ausrichten könnt, während Euer aktiver Heroe auf seiner vorherbestimmten Bahn entlangsprintet. Umsichtige Strategen dirigieren ihre Ballermänner so z.B. zu mächtigen 'resonanten Attacken' in Dreiecks-Formation. Denn wenn sich die Laufwege Eurer Helden im Zeitlupenmodus kreuzen, gibt es zusätzliche Punkte, die Ihr für besonders durchschlagende Manöver einsetzen dürft. Egal, ob in Zeitlupe oder Echtzeit – Ihr müsst stets auf die Bewaffnung Eures Trios achten. Maschinengewehre verursachen eine Menge des sogenannten Streifschadens, der aber wieder regeneriert wird und niemals tödlich wirkt. Pistolen haben eine geringere Feuerfrequenz, entleeren feindliche Energiebalken aber permanent und endgültig. Handgranaten schließlich sind vor allem bei Gegnergruppen oder Widersachern mit mehreren Trefferzonen effektiv.

> Der originelle Kampfmodus gleicht einem virtuosen Kugelballet.

Das taktische Potenzial dieses frischen Kampfsystems ist enorm, zumal Ihr die statistischen Werte sämtlicher Waffen zudem mit Schalldämpfern, Zielhilfen und derlei Krimskrams aufpeppen dürft. Insgesamt macht "Resonance of Fate" sofort Lust zum stundenlangen Experimentieren, z.B. mit dem prall gefüllten virtuellen Kleiderschrank, dessen Inhalt Euch das Aussehen der Protagonisten in Spiel- und Zwischensequenzen bis aufs Haar festlegen lässt.

Halten Story sowie Dungeon- und Missionsdesign, was Setting sowie Kampfsystem versprechen, und wird die Gestaltung der Schießerei-Schauplätze auf Dauer nicht zu eintönig, könnte tri-Ace auf seinem rostigen Riesenturm tatsächlich zur Genrespitze kraxeln! *mw*



360 Zeph in der Abenddämmerung vor dem Söldnerbüro. Der Tag- und Nachtzyklus beeinflusst Monster und Missionen.

System	PS3 / 360
Entwickler	**tri-Ace, Japan**
Hersteller	**Sega**
Genre	**Action-Rollenspiel**
Termin	**März**

DAS GEFÄLLT UNS
- rasantes Kampfsystem erlaubt komplexe wie spektakuläre Schießereien
- erwachsenes Charakterdesign mit massig freischaltbaren Klamotten und Accessoires
- originelles Vertikal-Setting

DARAN MUSS GEARBEITET WERDEN
- Kampfsituationen und Dungeondesign dürfen nicht zu eintönig ausfallen

FAZIT » **"Resonance of Fate" verspricht frischen Wind im J-RPG Genre. Ballereien und massig Optionen zur Individualisierung machen Lust aufs fertige Spiel. Jetzt müssen Story, Dungeondesign und Kampfarenen noch mithalten.**

Geschichten, die der Spieler schreibt

M! diskutiert mit Experten über Einflussmöglichkeiten der Gamer auf die Story in Videospielen – und gelangt zu einem überraschenden Ergebnis.

Game Developers Conference 2009 in Köln: Auf der Bühne steht David Cage. Der Chef von Quantic Dream spricht über "Interaktive Erzählungen für ein erwachsenes Publikum". Dem Vortrag lauschen fast einhundert Entwickler, Verleger und Journalisten. Seine Firma mit Hauptsitz in Paris ist verantwortlich für die Action-Adventures "The Nomad Soul" (1999) und "Fahrenheit" (2004), das laut Cage "Erzählung, Emotionen und Interaktivität miteinander verwob". Unter den Zuhörern herrscht jedoch die nahezu einhellige Meinung: "Fahrenheit" sei nicht so interaktiv, wie Cage behauptet, und biete nur die Illusion von Handlungsfreiheit.

Schon hier wird deutlich, wie schwierig es ist, 'Interactive Storytelling' zu beschreiben. So viele Experten es gibt, so unterschiedlich sind die Meinungen, die zu diesem Ausdruck kursieren. Nicht einmal darüber, ob bis dato überhaupt interaktive Geschichten erzählt worden sind, herrscht Einigkeit. Um sich der Bedeutung von interaktiver Erzählkunst zu nähern, muss zuerst der Interaktivitätsbegriff für sich betrachtet werden (siehe Kasten rechts). Dabei drängen sich Fragen auf: Was ist Interaktivität? Wo tritt sie auf? Und ist sie immer gleich ausgeprägt?

Die amerikanische Literaturwissenschaftlerin Marie-Laure Ryan befasst sich mit Erzählkunst, Fiktion und Cyberkultur. Nach Art und Medium unterscheidet sie verschiedene Ausprägungen von Interaktivität. Dafür benutzt sie das Modell einer Zwiebel: In den beiden äußeren Schichten nimmt der Nutzer eine beobachtende, externe Position ein, die Interaktivität ist daher minimal. Doch auf der dritten Ebene schlüpft der Medienkonsument in die Rolle des Protagonisten. Er wird zum Helden eines Adventure-Games, eines Rollenspiels oder eines Shooters. Die von den Entwicklern entworfene Welt garantiert ihm einige Freiheiten in seinen Aktionen, aber der Spieler muss sich trotz Eigenständigkeit an einer fixen Story ausrichten. Die Kontrolle über den Bogen der Geschichte behält die Konsole. Nach Ryans Erkenntnissen ändert sich das jedoch in der vierten, der innersten Schicht der Zwiebel, wo die Interaktivität den Grad des 'Interactive Storytellings' erreicht. Ryan spricht hier von Echtzeit-Story-Generierung, bei der Geschichten ohne Autor durch die dynamische Mensch-Maschine-Interaktion entstehen.

Angewandt wird dieses System in dem experimentellen 'interaktiven Drama' "Façade". In



Quantic Dream

David Cage, 40, ist Leiter des französischen Entwicklerstudios Quantic Dream. Seit Gründung seiner Firma im Jahr 1997 wurden bislang nur zwei Titel veröffentlicht, mit "Heavy Rain" steht der dritte in den Startlöchern. Der Test folgt in der nächsten M! Games.

Fahrenheit



"Fahrenheit" erschien 2005 für PS2 und Xbox und ist zwischen Adventure und interaktivem Film einzuordnen.

The Nomad Soul



David Bowie komponierte nicht nur sechs neue Lieder, er übernahm auch eine Gastrolle.

Heavy Rain



Das jüngste Werk von Quantic Dream tritt in die Fußstapfen von "Fahrenheit".



Marie-Laure Ryan, Literaturwissenschaftlerin an der Universität Colorado, USA.

Zwiebelmodell nach Ryan: vier Modi der Interaktivität



1 Interaktives Interface: Eine Einflussnahme auf die Inhalte oder Reihenfolge der Elemente einer Erzählung ist nicht möglich. Der Betrachter könnte beispielsweise die Bildgeschwindigkeit zu einem gesprochenen Text variieren, um beides in Einklang zu bringen – weshalb von einem 'interaktiven Interface' die Rede ist.

2 Hypertext-Interaktivität: Sämtliche Elemente der Story sind durch den Autor vorgegeben und können nicht inhaltlich verändert werden. Allerdings ist die Abfolge der Präsentation einer Geschichte für den Betrachter flexibel. Beispiele: die Hypertext-Struktur im World Wide Web, ein Roman oder eine Film-DVD, bei der lediglich die Reihenfolge der einzelnen Kapitel variiert werden kann.

3 Storyrelevante Interaktivität: Der Spieler übernimmt eine Rolle in der virtuellen Welt. Seine aktive Teilnahme am Geschehen ist entweder durch reines Erkunden gekennzeichnet oder aber er beeinflusst durch Taten das Schicksal seines Avatars. Dies trifft auf den Großteil aller Videospiele zu – vom Adventure bis zum Shooter.

4 Interaktives Geschichtenerzählen: Hier gibt es keine vorgegebenen Geschichten eines Autors. Vielmehr werden die Storys von Computer und Mensch durch deren wechselseitige Aktionen in Echtzeit erschaffen. Jeder Durchgang sollte somit eine andere Geschichte generieren. In Fachkreisen wird diskutiert, ob es Derartiges heute überhaupt schon gibt.

diesem Freeware-Titel für PC übernimmt der Spieler die Rolle eines langjährigen Freundes von Grace und Trip, einem attraktiven und erfolgreichen Ehepaar in den frühen Dreißigern. An einem Abend, bei einem Treffen in ihrer Wohnung, werden die Dinge jedoch ungemütlich und es kommt vor den Augen des Spielers zu einem handfesten Streit zwischen den Ehepartnern. Es ist an ihm, diesen zu schlichten – oder durch Sticheleien die beiden zur Trennung zu bewegen.

"Façade" unterscheidet sich von anderen Spielen dadurch, dass wir als Protagonist selbst Einfluss auf die Entwicklung der Geschichte nehmen. Unsere Äußerungen und Gesten werden von den beiden Charakteren entsprechend aufgenommen und umgesetzt. "Ein Drama Manager", erklärt Beat Suter, Dozent für Game Design an der Zürcher Hochschule der Künste, "misst die Emotionen, die unsere Handlungen bei Grace und Trip auslösen." Durch den Spieler passt sich das Verhalten des Pärchens der Situation an, individuell je nach unserer Eingabe. Fragen wir Trip beispielsweise, ob er eine Affäre hat, reagiert er entsetzt und erzürnt. Die ausgelösten Emotionen lassen sich sogar an seinem Gesichtsausdruck ablesen.

Interaktivität ist Utopie

So ein komplexes System zur Storygenerierung und Emotionserkennung wird in anderen Spielen bisher jedoch nicht verwendet, behauptet der Autor des Buchs "Interactive Storytelling im Computerspiel", Roman Seda, und fährt fort: "Das halte ich derzeit noch für Utopie." Selbst bei "Façade" reicht die Technik nur für eine Spieldauer von rund 15 Minuten. Danach ist entschieden, ob Grace und Trip zusammenbleiben oder sich trennen. Seda sieht jedoch einen anderen, mit weniger Programmieraufwand verbundenen Aspekt beim interaktiven Geschichtenerzählen im Vordergrund: "Dass die Nutzer die Story als ihre eigene erleben, ist das Wesentliche." Als Beispiel nennt er "GTA: San Andreas". Hier sei das fiktionale Universum so konsistent, dass der Spieler die Nebenplots nicht von der eigentlichen Geschichte abgrenzen könne. Ihm stünden so viele Möglichkeiten offen – im Fitnessstudio trainieren, die Freundin zum Essen ausführen oder sich in Bandenkriege einmischen – dass er das Gefühl bekäme, am Erzählverlauf teilzuhaben. Dass der Hauptplot trotzdem einer linearen Story folgt, tritt dabei laut Seda in den Hintergrund.

Sowohl Roman Seda als auch Beat Suter vertreten die Position, dass totale Interaktivität schwierig zu erreichen sei. Da Handlungsabläufe immer programmiert sind, steht schon vor der Entscheidung des Spielers fest, was danach passiert. Ihrer Meinung nach ist Interaktivität vom Grad der Offenheit abhängig. Je mehr Möglichkeiten dem Nutzer gleichzeitig zur Verfügung stehen, desto interaktiver gestaltet sich die Story. "Neben 'Grand Theft Auto' leben vor allem Rollenspiele wie 'Star Wars: Knights of the Old Republic', 'Mass Effect' oder die 'Gothic'-Reihe von einer hohen Offenheit", so Seda. Es steht jedem frei, dem Hauptplot zu folgen oder Nebenmissionen zu erledigen und die Landschaft zu erkunden. Viele Entscheidungen beeinflussen sogar das Verhältnis der Truppenmitglieder zum Spieler bzw. in "Gothic" das der feindlichen Fraktionen. Eine Einschränkung sehen die beiden Experten jedoch: Der Spieler muss immer wieder durch einen 'Flaschenhals', um den Storyverlauf voranzutreiben, indem er einen weiteren Auftrag im Hauptplot abschließt.

Ginge es nach Chris Crawford, würden wir in solchen Fällen noch nicht von Interactive Story-

Was ist Interaktivität?

Über eine genaue Definition von Interaktivität streiten Gelehrte auf der ganzen Welt. Beschränkt auf die Mediennutzung bezeichnet der Begriff die Eigenschaften eines Mediums, dem Rezipienten Eingriffs- und Steuerungsmöglichkeiten zu gewähren. Videospiele sind also von Natur aus interaktiv. Im Gegensatz zu klassischen Medien besitzen sie einen integrierten Rückkanal, der uns ermöglicht, direkt Einfluss auf das Geschehen zu nehmen. Versuchten wir beispielsweise auf die Berichterstattung einer Zeitung einzuwirken, müssten wir zunächst einen Leserbrief schreiben und darauf hoffen, dass er Tage später abgedruckt werden würde – die Interaktivität wäre sehr viel geringer.



Nur rund 15 Minuten dauert Euer Besuch in der Wohnung des Pärchens Trip und Grace – doch danach habt Ihr entweder die Liebe der beiden gestärkt oder zur Trennung beigetragen. Brillant: Wer sich in das Leben der Streitenden einmischt, bestimmt nachhaltig deren Leben. Das Programm erkennt dabei den Großteil des eingetippten Englisch.

Schreibe deine eigene Geschichte

Kaum ein Titel bietet so viel Handlungsfreiheit wie die "Grand Theft Auto"-Reihe. Besonders in "San Andreas" ist es möglich, nicht nur der Hauptstory zu folgen, sondern ein Leben für sein Alter Ego Carl Johnson (CJ) aufzubauen. Wo die narrative Struktur auf ihre Grenzen stößt, wird der Spieler zum Autor – und schreibt seine eigene Geschichte. Mit Freundinnen, Bandenkriegen, illegalen Straßenrennen und vielen anderen Aktionen beschäftigt er CJ über Stunden. Diese eigene Biografie ist losgelöst vom vorgeschriebenen Story-Pfad. Wer sich nur auf die Pflicht-Missionen konzentriert, füllt die Fortschrittsanzeige bis rund um die 50 Prozentmarke. Der Rest ist Beigabe.







Abseits der vorgegebenen Hauptmissionen bestimmt in "Grand Theft Auto: San Andreas" der Spieler, wie sich CJ entwickelt und verhält.

Chris Crawford

1979 begann Crawford seine Karriere als Spielentwickler bei Atari, 1987 begründete er die Computer Game Developers Conference, die seit 1999 als Game Developers Conference bekannt ist.



Beat Suter

Seit 2004 ist Suter Dozent für Game Design an der Hochschule für Künste in Zürich, davor arbeitete der Schweizer als Journalist und veröffentlichte mehrere Bücher über das Internet.



telling sprechen. Der Spiele-Guru aus den USA arbeitet seit 17 Jahren an einer Engine, die in Echtzeit Geschichten generieren kann: "Storytronics". "Balance of Power: 21st Century" heißt das bekannteste mit dieser Technik entwickelte Spiel und es ist der Nachfolger des legendären "Balance of Power" aus den 1980ern. Jede darin durchgeführte Kommunikation beeinflusst direkt die computerkontrollierten Staaten. Andere Titel erlauben zwar auch Interaktionen zwischen den Protagonisten, diese bilden jedoch nur ein Randgeschehen und haben keinerlei oder nur geringen Einfluss auf den Spielverlauf. Nach Crawford sollte es umgekehrt sein: Die Handlung steckt den Rahmen für die zwischenmenschlichen Beziehungen. Nur so bekäme der Spieler die Kontrolle über den Bogen der Geschichte, er würde zu einem Teil der Story und könne den Ablauf beeinflussen. "Die Erfahrung von Interactive Storytelling unterscheidet sich maßgeblich von der einer gewöhnlichen linearen Story", so der studierte Physiker. "Eine lineare Geschichte fährt auf Schienen vom Start bis ins Ziel in der gewaltigsten und schnellstmöglichen Form. Die interaktive Geschichte schlängelt sich durch ein dramatisches Universum von Möglichkeiten."

Realisierbar macht das eine große Handlungsfreiheit – in "Balance of Power: 21st Century" dadurch gekennzeichnet, zu jeder Zeit mit jedem Land auf verschiedenste Art und Weise interagieren zu können. Der komplette Spielverlauf entwickelt sich aus unserer Kommunikation in der Rolle des Präsidenten der USA mit anderen, virtuellen Staatsoberhäuptern. Nach Crawford muss Kommunikation im Zentrum des interaktiven Geschichtenerzählens stehen: "Die wichtigste Handlung ist es, mit anderen Charakteren zu sprechen." So könnten sich die komplexesten Erzählungen entwickeln und der Spieler hätte die größtmögliche Freiheit bei seinen Handlungen.

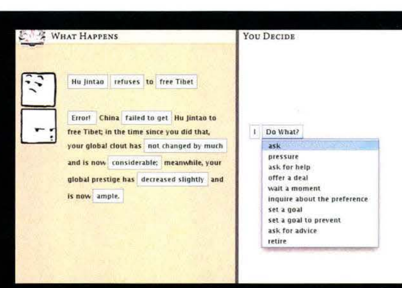
Überfordert Freiheit?

Das Konzept stößt jedoch bei vielen auf Skepsis. Wollen die Spieler überhaupt eine große Handlungsfreiheit und mit anderen Charakteren kommunizieren? Oder gefallen ihnen die Spiele so wie sie derzeit sind – mit wenigen, vorgegebenen Interaktionsmöglichkeiten und einer meist linearen Story? Für den wirtschaftlichen Erfolg eines Titels sind diese Fragen entscheidend. "Die breite Masse besteht aus 'Easy Gamern'", erklärt Roman Seda. "Sie wollen durch die Geschichte geleitet werden und erwarten nur einen geringen kognitiven Anspruch." Diese Gruppe bediene auch Quantic Dream mit seinen Spielen: Sowohl "Fahrenheit" als auch das neue "Heavy Rain" missbrauchen 'Interactive Storytelling' laut dem 32-Jährigen als Werbeslogan. Der Spieler werde kaum in die Geschichte involviert, weil er in seinen Handlungen sehr beschränkt ist. Interaktivität versuchen beide Titel durch Quick-Time-Events zu erzeugen – doch in Wahrheit lenken diese eher von der Story ab, als den Spieler hineinzuziehen: "Während ich schnell eine Tastenkombination drücken muss, weil ich sonst sterbe, kann ich mich nicht auf die Geschichte konzentrieren", sagt Seda.

In dem Punkt sind sich der Entwickler Crawford und der Autor Seda einig. Und obwohl sie ansonsten unterschiedliche Ansichten über interaktive Erzählungen vertreten, stimmen sie noch in einem weiteren Punkt überein: Seit vielen Jahren trete die Spieleindustrie auf diesem Gebiet auf der Stelle. Das Gros der Entwickler beschränke

Balance of Power: 21st Century

In "Balance of Power: 21st Century" schreiben wir den 12. September 2001, nur ein Tag nach den Anschlägen auf das World Trade Center. Als Präsident der Vereinigten Staaten von Amerika löst der Spieler verschiedene real existierende Konflikte. Er setzt sich zum Beispiel das Ziel, Afghanistan zur Auslieferung Osama bin Ladens zu bewegen. Wie er das erreichen will, bestimmt er selbst. Eine Möglichkeit wäre es, einen neutralen Staat als Vermittler einzuschalten. Er könnte aber auch mit Sanktionen drohen oder einen Militärschlag starten. Zum Erfolg kann jeder Weg führen – ein Angriff sorgt aber dafür, dass sein Ansehen in der Bevölkerung und bei anderen Ländern sinkt. Und das ist schlecht für die Handlungsfähigkeit. Um sich längerfristig im Amt zu halten, sind gute Verhältnisse zu Ländern wie China, Russland oder der EU sowie das Vertrauen des eigenen Volkes unerlässlich. Diese Beziehungen bilden den Mittelpunkt des Spiels. Die Reaktionen der Länder und des Volkes auf sein Vorgehen entscheiden darüber, ob der Spieler Präsident bleibt oder abgewählt wird. Die zentrale Rolle nehmen also zwischenmenschliche Beziehungen ein. Mit ihnen steht und fällt der Erfolg als Präsident.



Unter www.storytron.com steht "Balance of Power: 21st Century" kostenlos zum Spielen bereit: Rechts trefft Ihr Entscheidungen, links steht das Ergebnis.



Wie schon der Vorgänger setzt "Mass Effect 2" (Test in dieser Ausgabe auf Seite 60) auf ausgefeilte Dialogoptionen, die über den weiteren Verlauf Eures Abenteuers entscheiden. Auch das Rollenspiel "Fallout 3" bietet jede Menge Gesprächsstoff – je nach Charaktereigenschaften nehmen die Antwortmöglichkeiten noch weiter zu.





PERSONALITY INVENTORY FORM K

Bitte kreuzen Sie die Kästchen an, ob es wahr oder falsch ist.

	W	F
1 Ich finde leicht Freunde	[ ]	[x]
2 Ein Drink hilft mir zu entspannen	[ ]	[ ]
3 Ich achte immer auf die Gefühle anderer	[ ]	[ ]
4 Ich bevorzuge abstrakte Ideen	[ ]	[ ]



Für manche wird in "Dragon Age: Origins" zu viel parliert, was laut Chris Crawford jedoch die Grundlage für interaktives Storytelling ist. Der neueste Ableger der "Silent Hill"-Reihe fordert hingegen immer wieder zum Dialog auf, um ein psychisches Profil des Spielers zu erstellen. "Knights of the Old Republic" gilt als Vorreiter moralischer Fragestellungen.

sich auf altbewährte Spielprinzipien und wage sich nicht an neue Projekte. "Sie bringen lieber ein Balance Board heraus, als sich Gedanken über eine spannende Geschichte zu machen", urteilt Crawford. "Spiele werden immer simpler, damit sie möglichst massenkompatibel sind", ergänzt Seda. "Darunter leiden kreative Ideen und Herausforderungen."

Die Abneigung vieler Spieler gegenüber großen, offenen Welten können sie zum Teil nachvollziehen. Unter einer hohen Handlungsfreiheit leidet die Spannung, da sich jeder seinen dramaturgischen Bogen selbst suchen muss. Wer ihn nicht findet, langweilt sich bald, weil die Geschichte ins Stocken gerät. In den nächsten Jahren könnte sich dieser Trend jedoch wandeln. "Das Interesse an spannenden Geschichten wird immer größer", so Beat Suter. "Die spielende Generation wird erwachsen, und mit ihr wächst der Anspruch an gut erzählten Storys." Herstellern und Entwicklern rät er, intensiv über niveauvolle, interaktive Erzählkunst nachzudenken. "Irgendwann wollen die Leute nicht mehr die Kopie von der Kopie von der Kopie spielen. Dann braucht es neue Ideen – und wer die als Erster hat, erntet auch den meisten Erfolg."

Suter erwartet die Entwicklung offener Welten, in denen sich mehrere Storys, teils linear, teils nicht-linear, gleichzeitig erzählen lassen. Einerseits könnte sich der Spieler führen lassen, andererseits aber selbst entscheiden, welche Geschichten ihn am meisten ansprechen und diesen folgen. Das wäre ein Interaktivitätsgrad, der Suter zufolge bei einem Großteil der Spieler gut ankäme.

Welche Hersteller und Entwickler sich als Nächstes auf die innovative Art des Geschichtenerzählens einlassen, bleibt abzuwarten. In "Heavy Rain" setzt Quantic Dream auf jeden Fall wieder auf eine spannende Story, die uns nicht nur teilhaben lassen, sondern involvieren soll.

Dabei beweisen die Mannen um David Cage Weitsicht: Das Interactive Storytelling könnte ein künftiger Trend in der Spielebranche werden. Wurde in den letzten Jahren nahezu alles immer mehr auf einsteigerkompatible Zugänglichkeit getrimmt, zeigen aktuelle Studien, dass Hardcore-Zocker sich vom Großteil der aktuellen Spiele unterfordert fühlen. Um diese Kernzielgruppe nicht zu verlieren, müssen sich die Unternehmen etwas einfallen lassen. Warum keine anspruchsvolleren Geschichten? *ho/mh*

Die Evolution 'interaktiver' Geschichten

Die Geschichtsschreibung im Videospiel beginnt mit simplen Text-Adventures. Das Programm konfrontiert den Spieler mit einer Ausgangssituation, auf die dieser reagieren muss, um die zu erzählende Geschichte in Gang zu bringen. Ebenso verhält es sich auch mit sogenannten 'interaktiven Filmen' wie "Dragon's Lair". Hier sind regelmäßig bestimmte Eingaben per Controller vorzunehmen, um die Story am Laufen zu halten. Wirklich interaktiv sind jedoch weder Text-Adventures noch interaktive Filme, denn die Antwort auf das Verhalten des Spielers ist längst von Programmierern und Designern festgelegt – die Reaktionen des Spiels finden lediglich im Rahmen der vorgesehenen Möglichkeiten statt. Auch "Heavy Rain" kommt nicht über diese Einschränkung hinaus.

The Lurking Horror

```
Score: 0        Moves: 0
... what with all the recent
...achine, get to work, and write that
twenty page paper.

THE LURKING HORROR
An Interactive Horror
Copyright (c) 1987 by Infocom, Inc. All rights reserved.
THE LURKING HORROR is a trademark of Infocom, Inc.
Release 203 / Serial number 870506

Terminal Room
This is a large room crammed with computer terminals, small computers, and
printers. An exit leads south. Banners, posters, and signs festoon the walls.
Most of the tables are covered with waste paper, old pizza boxes, and empty
Coke cans. There are usually a lot of people here, but tonight it's almost
deserted.

A really whiz-bang pc is right inside the door.

Nearby is one of those ugly molded plastic chairs.

Sitting at a terminal is a hacker whom you recognize.

>
```

Text-Adventures simulieren einen Dialog zwischen Mensch und Maschine.



In "Dragon's Lair" betrachtet der Spieler einen Film. Wer nicht rechtzeitig reagiert, stirbt – die Story endet.



"Heavy Rain" erinnert mit vielen Quick-Time-Events an "Dragon's Lair", bietet aber mehrere Handlungsstränge.

Wer hat's erfunden?

Jeden Monat begibt sich M! Games auf die Suche nach den Wurzeln bedeutender Innovationen in Sachen Spielspaß. Diesen Monat suchen wir nach dem ersten...

Endgegner

Es sind schwere Zeiten für Endbosse. In der 8- und 16-Bit-Ära konnten Spieler noch darauf wetten, dass zumindest am Spielende - häufig auch schon nach jedem Level - ein besonders starker Gegner lauerte. Heute sind ausgefeilte Bosskämpfe zwar nicht gänzlich von der Bildfläche verschwunden, doch sie machen sich rar. Schade eigentlich, denn die Geschichte der Obermotze ist lang, spannend und vielseitig.

Die Suche nach dem ersten Endgegner der Videospielgeschichte führt bis in die 70er-Jahre zurück. 1974 schreiben Gary Whisenhunt und Ray Wood an der Universität von Illinois ein Programm für die Computer-Lernumgebung PLATON. Hinter dem schlichten Kürzel "dnd" steckt der erste digitale Ableger des Pen&Paper-Rollenspiels "Dungeons & Dragons". In "dnd" bewacht ein Drache den Schatz am Ende des Spiels und damit ist er streng genommen der erste Endgegner überhaupt. Doch PLATON war als nichtkommerzielle Lernumgebung konzipiert und deshalb nur wenigen Menschen zugänglich. Weitaus populärer und einflussreicher ist 1980 mit "Phoenix" ein Shoot'em-Up, das dem Spieler zum Abschluss ein mächtiges Raumschiff vor die Nase setzt, in dessen Mitte ein Alien hockt. Um diesen ersten Endboss in einem kommerziellen Videospiel zu bezwingen, muss der Spieler erst die Außenhülle des Flugobjektes zerstören und einer Vielzahl an Schüssen ausweichen, ehe das Spiel von vorn beginnt.

Damit tritt "Phoenix" einen Trend los, der bis heute für unzählige Bossgegner gesorgt hat - einige davon sind unvergessen. So findet sich beispielsweise in der unüberschaubaren Masse an fordernden Baller-Bossen einer, der komplett auf komplexe Angriffsmuster und übermäßige Feuerkraft verzichtet: Das "Gradius"-Gehirn hängt tatenlos in der Luft und scheint nur auf den einen tödlichen Schuss des Spielers zu warten. Die "Mega Man"-Reihe hingegen setzt seit jeher auf charismatische Endgegner, die stets auf das grafische Thema ihrer Levels abgestimmt sind. Typisch für Capcom: Vor der finalen Konfrontation tritt Euer Held noch einmal gegen alle Bosse in Folge an - ein Prinzip, das später auch "Devil May Cry" aufgreifen wird. Es sind denn auch vornehmlich japanische Titel, die bis heute die skurrilsten Bosse bieten. Zwischen Bowser und Liquid Snake beeindruckt uns aber bis heute Rares "The Great Mighty Poo" (Bild unten) am nachhaltigsten: Einen Opern singenden Kothaufen, den es mit Toilettenpapier zu erledigen gilt, sieht man schließlich nicht alle Tage!

Und während Conkers Abenteuer mit seiner klassischen Levelboss-Struktur 2005 für Xbox neu aufgelegt wird, schlägt Sony in "Shadow of the Colossus" auf PS2 einen radikalen Weg ein und setzt dem 'Phänomen Endgegner' ein Denkmal: Auf Standardfeinde wird komplett verzichtet, stattdessen sucht Protagonist Wanda einen Boss nach dem anderen auf, der zugleich als Level dient. *mh*

Fordert uns heraus!

Greifhaken, Scharfschützengewehr oder Doppelsprung – woher stammen die Innovationen? Schreibt Eure Frage an leserpost@maniac.de mit dem Kennwort "Erfinder" und wir begeben uns auf die Suche nach dem Ursprung.

Phoenix

Boss-Debüt

Erscheinungsjahr: **1980**
Hersteller: **Taito**
System: **Arcade**



Mitten im großen Raumschiff sitzt ein Alien, das es freizuballern gilt. Ist der Endboss bezwungen, beginnt das Spiel von vorn.

Gradius

Conker's Bad Fur Day

I AM THE GREAT MIGHTY

Shadow of the Colossus

SPIELE-TEST

M!

Entwickler **M!-Team, Deutschland**
Hersteller **Cybermedia Verlag GmbH**
Termin **letzter Freitag im Monat**
Preis **4,50 Euro**

Unterstützt » **bis 50.000 Leser (offline), Sprache: deutsch, Text: deutsch**

» mindestens 100 Seiten Lesespaß
» **PS3 vs. 360:** Wir haben alle Konsolen lieb, mit ihren Stärken und Schwächen

SPIELSPASS

Singleplayer	10 von 10	**99**
Multiplayer	9 von 10	
Grafik	9 von 10	
Sound	1 von 10	

FAZIT » **Das älteste Multiformat-Magazin Deutschlands steht seit 1993 für Videospiele ohne Kompromisse.**

DER TESTKASTEN

Hersteller, Deutschland-Termin und andere objektive Fakten wie Spielerzahl und Sprache nennt M! in der oberen Hälfte.

Liegen im Testlabor Versionen für unterschiedliche Konsolen vor, vergleicht der **Versus**-Absatz die Systeme und verrät, wie stark und in welcher Beziehung sich die Spiele unterscheiden. Sind sich die Varianten spielerisch, grafisch und akustisch extrem ähnlich, spart sich M! den Systemvergleich (und erwähnt Detail-Unterschiede gegebenenfalls im Testtext).

Handelt es sich bei einem Titel um ein Multiplayer-Highlight (z.B. "Mario Party" oder "Bomberman", "Unreal Tournament" oder "Battlefield") und wird die Gesamtwertung vor allem von der Multiplayer-Note bestimmt, hebt M! Letztere **fettgeschrieben** hervor.

SO TESTET M!

M! behält alle Spiele, die in Deutschland erscheinen, auf dem Radar und stellt sie in einem vollständigen Termin-Kalender zusammen (siehe Preview-Sektion). Ins Testlabor wandert eine Auswahl der interessantesten Titel. Tests beschließt M! mit einer **Gesamtwertung von 1 bis 100 Punkten.**

Als sekundäre Wertungen hebt M! Grafik, Sound (jeweils systembezogen) sowie die Aufschlüsselung von Single- und Multiplayer-Qualität heraus: je **1 bis 10 Punkte.**

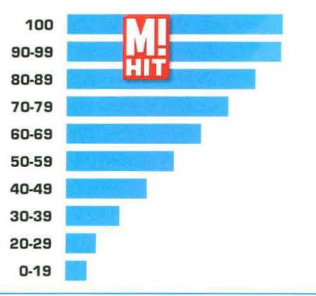
Getestet werden ausschließlich Handelsversionen oder freigegebene Fassungen des Herstellers oder Entwicklers.

SO WERTET M!

Die Gesamtwertung beurteilt den Spielspaß auf einer Skala von 1 bis 100. Sie blickt auf die inneren Werte des Spiels, auf Zugänglichkeit und Logik, Ausgewogenheit und Mechanik. M! prüft den Abwechslungsreichtum von Spielablauf und Level-Gestaltung, die Originalität und das Design der Charaktere. Bei einer Software-Satire beurteilt M! den Humor, bei Strategiespiel oder Simulation die Komplexität. Will ein Spiel als Horror-Schocker glänzen, analysiert M!, ob der Grusel gut portioniert und effektiv eingesetzt ist, sich durch Wiederholung abnützt oder bis zum Finale steigert. Machen es ähnliche Spiele besser als der Testkandidat? Die Gesamtwertung ermöglicht den Vergleich mit anderen Games.

Produktionsqualität und Technik fließen in die Wertung ein: Nutzen die Entwickler die Hardware-Ressourcen oder wurde das Werk ohne technisches Know-how und Sorgfalt zusammengeschustert? Senken Ladepausen den Spielspaß, hakelt und ruckelt es an allen Ecken und Enden, oder läuft das Spiel ohne Unterbrechung und Störung? **Kurz: Mit dem Spielspaß bewertet M! das Spieldesign und dessen Umsetzung.**

Der **M!-Hit** ehrt als besondere Auszeichnung Spiele über 85 Punkte.



Wertung	Bedeutung
100	Perfekt – diese Wertung vergab M! bislang nicht
90-99	Tadel- und zeitlose Spitzenspiele
80-89	Sehr gute Spiele
70-79	Gute Spiele
60-69	Gut, aber mit Mängeln
50-59	Durchschnittlich, ohne herausragende positive Elemente
40-49	08/15-Spiele mit deutlichen Mängeln
30-39	Mängel überwiegen
20-29	Jeder Aspekt ist unterdurchschnittlich
0-19	Katastrophale Spiele



DIE M!-SPIELE-PROFIS...

...verraten mit ihrem Gesichtsausdruck, wie ein Spiel bei ihnen ankam.


"SUPER"

Oliver Schultes
Experte für: Action, Action-Adventure, Ego-Shooter, Jump'n'Run
Spielt zurzeit: Dante's Inferno (PS3), BioShock 2 (360)
Hört zurzeit: Van Halen – alle Roth-Alben

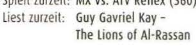


"SUPER"

Matthias Schmid
Experte für: Action, Beat'em-Up, Ego-Shooter, Sportspiele
Spielt zurzeit: Dante's Inferno (360)
Hört zurzeit: den Wendler
Liest zurzeit: Andre Agassi: Open

"GUT"

Ulrich Steppberger
Experte für: Denkspiele, Jump'n'Run, Rennspiele, Geschicklichkeit
Spielt zurzeit: MX vs. ATV Reflex (360)
Liest zurzeit: Guy Gavriel Kay – The Lions of Al-Rassan



"GEHT SO"

Michael Herde
Experte für: Action, Ego-Shooter, Geschicklichkeit
Spielt zurzeit: Dante's Inferno (PS3)
Sieht zurzeit: Deine Lakaien Acoustic live
Hört zurzeit: Dälek – Absence


"LAHM"

Philip Ulc
Experte für: Action, Casual Games, Sportspiele, Strategie
Spielt zurzeit: PES 2010, BioShock (360)
Hört zurzeit: Phoenix – Wolfgang Amadeus Phoenix



"MÜLL"

Max Wildgruber
Experte für: Action-Adventure, Rollenspiele
Spielt zurzeit: Mass Effect 2 (360)
Hört zurzeit: Das Lachen der Scheherazade (Hörbuch)


"MÜLL"

Oliver Ehrle
Experte für: Action, Action-Adventure, Ego-Shooter, Rollenspiele
Spielt zurzeit: Sky Crawlers (Wii), M.A.G. Beta (PS3)
Hört zurzeit: Nu Jazz Essentials

Dante's Inferno

   Action



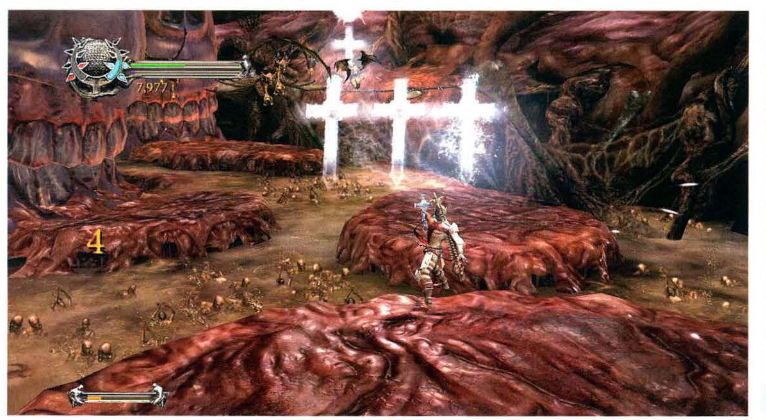


360 In der zweiten Spielhälfte trefft Ihr dämonische Priester, die meist ein kleine Schar zäher Untergebener mitbringen – stürzt Euch zuerst auf die gefallenen Geistlichen.

"In dieses Flusses wogender Glut, Tyrannen schmoren in kochendem Blut", reimt der geisterhafte Vergil, Dantes Führer durch die Unterwelt. Während des gesamten Spiels verwöhnt uns der römische Poet mit klugen Versen und bringt uns so das Leiden der Sünder näher – mal versorgt er Dante mit geografischen Informationen, mal mit biblischen Erklärungen. Weil er in Reimen spricht und mitunter recht altbackene Worte verwendet, müssen wir konzentriert zuhören – nur so erschließt sich für den Spieler Dante Alighieris Vision der Hölle.

Wie im Buch "Die Göttliche Komödie", dem Hauptwerk der mittelalterlichen italienischen Literatur, steigt Dante auch im Spiel in die konzentrischen Kreise der Hölle hinab. Freilich war der Dante der Literaturvorlage kein Sensen schwingender Krieger – die Freiheit, Dante zum Actionhelden zu machen, hat sich der "Dead Space"-Entwickler Visceral Games genommen. Weil unser Held nicht ganz unschuldig daran ist, dass die Seele seiner geliebten Beatrice im Höllensüppchen köchelt, ist ihm kein Wagnis zu gefährlich, kein Ort zu ungastlich, kein Feind zu furchteinflößend.

Mit der Hilfe des Hollywood-erfahrenen Zeichners Wayne Barlowe hat das kalifornische EA-Studio eine beeindruckende 3D-Umsetzung von Dantes Hölle erschaffen – zusammen mit ihren garstigen Bewohnern ist sie der eigentliche Hauptdarsteller des Spiels. Alighieris geografische Aufteilung der Unterwelt in neun klar voneinander abgegrenzte Bereiche (je nach den Sünden der Verdammten) stellt eine perfekte Steilvorlage für die grafische Gestaltung der Schattenreiche dar. In schönem stündlichen oder halbstündlichen Rhythmus entdeckt Ihr optisch völlig andere Gebiete – verbunden sind diese durch spielerisch simple Hüpf- und Kletterpassagen, die Euch immer tiefer in den Orkus führen. Dante durchquert karge Felsschluchten und spurtet durch Sanddünen, in denen die Glut vom Himmel regnet.



PS3 Der Höllenkreis der Völlerei wurde optisch herausragend in Szene gesetzt und strotzt vor ekligen Details: Im morastigen Wasser zappeln abgemagerte Leichen, während Dante durch blutrote Mägen, riesige Mäuler und über fleischigen Boden hetzt.



Michael Herde

"GUT"

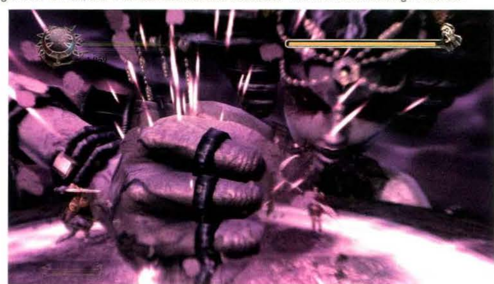
"Dante's Inferno" kopiert "God of War" schamlos, was nicht schlecht sein muss, denn die Kratos-Episoden sind exzellent. Auch Dantes Abenteuer ist mit fordernden Ekelgegnern und unzähligen cleveren Moves spielerisch ziemlich unterhaltsam. Was für mich den entscheidenden Unterschied macht, ist der Protagonist: Wo der Mann aus Sparta nämlich ein brutaler, wütender Antiheld ist, dessen Zorn mit jedem Klingenhieb zu spüren ist, da scheint mir Dante zu brav und gesichtslos. Man stelle sich das vor: Um seine große Liebe Beatrice zu retten, ist er gewillt, durch die Hölle zu gehen. Doch auf dem Bildschirm kämpft ein Kerl, der mich emotional nicht mitreißt – in meinen Augen fatal. Da mag die Spielwelt noch so famos gestaltet sein. Wobei EAs Werk auch hier stellenweise schwächelt: Das Design ist prima, die Technik nicht immer.





360 Bosskampf mit Pfiff: Dante tritt einer ziemlich angefressenen Monster-Kleopatra gegenüber (links), die ihren zombiefizierten Liebhaber Marc Anton auswürgt (rechts).





360 Als ob der Kampf gegen den mit Schwert und Schild bewehrten Marc Anton nicht schon anstrengend genug wäre (links), greift das morbide Riesenweib mit wütenden Fausthieben immer wieder in das Duell ein (rechts). Zu guter Letzt versorgt sie ihn sogar mit zusätzlicher Lebensenergie, wenn Ihr nicht rasch genug auf ihre Finger klopft.

Noch spektakulärer sind ein Spaziergang an den fleischfarbenen Ufern eines kochenden Blutsees, die Wanderung im unheimlichen Selbstmörderwald oder der Ritt durch Dis, die Stadt der Toten, die mit ihren aschfahlen Häusergerippen wie eine von Atombomben zerstörte Metropole der Schatten anmutet.

Mit den Bewohnern dieser finsteren Lande hat unser Dante ein Hühnchen zu rupfen: Weil sich bocksbeinige Dämonen, wabbelige Fettmonster, untote Kreuzritter und brennende Skelette schon auf der normalen Schwierigkeitsstufe mit eindrucksvoller Vehemenz auf Euren Helden stürzen, stellen Euch die Entwickler ein Kampfsystem zur Seite, das allen Anforderungen eines modernen Actiontitels gerecht wird. Grundaktionen wie leichte und starke Hiebe, Ausweichrolle, Finishing Moves und Zauber sind schnell erlernt und treffen dank präziser Steuerung meist das Ziel – so chaotisch-überdreht-hektisch wie ein "Bayonetta" schon während der ersten Spielstunde ist, wird "Dante's Inferno" nie.

Das heißt jedoch nicht, dass Dantes Repertoire eingeschränkt wirkt – im Gegenteil: Wer nach und nach fleißig Seelenpunkte sammelt, verfügt bald über eine Vielzahl an satt inszenierten Sensenangriffen – mal attackiert Ihr aus dem Block heraus, mal rauscht Dante von oben auf seine Feinde hernieder.

DIE DEATH EDITION

Wer im englischen Internethandel 50 statt 40 Pfund hinblättert, erhält die 'Death Edition' von "Dante's Inferno" – samt edler Verpackung, "Dead Space"-Kostüm und digitalen Bonusinhalten (Soundtrack, Text der Göttlichen Komödie, Featurettes & Trailer). Einen Deutschland-Release der Luxusfassung konnte uns Electronic Arts zum Redaktionsschluss leider nicht bestätigen.



Weiche zurück!

Dazu kommt Dantes treuester Reisegefährte – das heilige Kreuz seiner Beatrice: Mit dessen erleuchtenden Energiestößen scheucht Ihr Dämonen zurück und holt fliegende Feinde vom Himmel – später im Spiel lasst Ihr auch Schockwellen vom Stapel. Wann Euch all diese Moves zur Verfügung stehen, hängt größtenteils von Eurer Spielweise ab: Greift sich Dante nämlich einen geschwächten Gegner, entscheidet Ihr, ob er hingerichtet oder erlöst wird – je nach Entscheidung wandern 'heilige' oder 'unheilige' Punkte auf Euer Konto. Gleiches gilt für zusammengekauerte Sünder, auf die Ihr immer wieder stoßt: Entweder Ihr metzgert sie gnadenlos nieder oder erteilt ihnen die letzte Weihe – dann entscheidet ein eintöniges Minispiel über die Höhe der gewonnen Heiligkeitspunkte. Diese Punkte braucht Ihr, um die Stufen der heiligen bzw. unheiligen 'Karriereleiter' emporzuklettern – erst dann könnt Ihr die Moves der jeweiligen Stufen hinzukaufen.

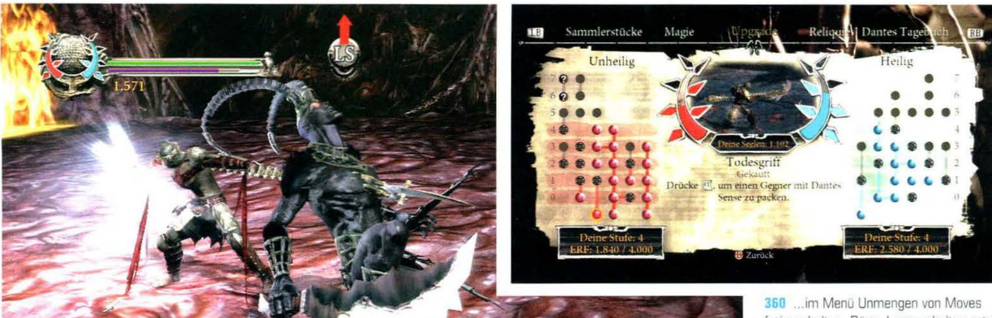
Fehlt noch die dritte Komponente im Kampfsystem von "Dante's Inferno" – die Zauber. Unterhalb Eures grünen Lebensbalkens prangt eine violette Magieanzeige, die die (aufrüstbaren) Zauberangriffe befeuert, mit deren Hilfe Dante noch effektiver kämpft. Nachdem Ihr sie geschlagenen Endgegnern abgenommen oder im Menü gekauft habt, legt Ihr bis zu vier Magieattacken auf die Buttons. Spätestens, allerspätestens jetzt sollten PlayStation-2-Besitzer aufhorchen: Ein Hack'n'Slay mit Finishing Moves und Ausweichrolle, bei dem man vier Zaubersprüche auf die vier Knöpfe legt? Wer hat hier "God of War" gesagt? Gibt es dann etwa auch Kisten mit Lebensenergie und Magie, Quick-Time-Events bei den







360 "Dante's Inferno" glänzt mit fantastischem Art-Design: Im Höllenreich der Habgier durchwandert Ihr goldene Thronsäle (links), im Zirkel der Lust attackieren Euch lüsterne Nymphen mit Tentakeln, die zwischen ihren Beinen hervorschießen (Mitte). Die teils im Comiclook gestalteten Sequenzen schließlich überraschen mit nackter Haut.



360 Habt Ihr einen Gegner gepackt, könnt Ihr ihn verdammen oder erlösen. Dann steht ein Quick-Time-Event an – bei Erfolg wandern Punkte auf Dantes Heiligkeits- bzw. Unheiligkeitskonto. Die braucht Ihr, um...

360 ...im Menü Unmengen von Moves freizuschalten. Böse Jungs erhalten rote Manöver, gute Dantes die blauen.

Bossfights, kleine Rätseleinlagen und eine fixe Kamera? Ja! Ja! Ja! Und nochmals: ja! Böse Zungen heißen "Dante's Inferno" ein "God of War" mit anderem Setting und neuem Helden! Und sie haben Recht – auf das Wesentliche heruntergebrochen, ist das Spiel eine kompetente Kopie von Sonys Actionhit. Das fängt beim grundlegenden Spielablauf an, geht bei der Knopfbelegung weiter und hört bei den eben beschriebenen Zauberangriffen noch nicht auf.

Doch zum Glück ist nicht nur die Steuerung so präzise wie das Design geistreich – Visceral Games peppen das "God of War"-Gerüst mit kleinen Details auf. Die augenscheinlichste 'Eigenkreation' sind die Reliquien. Diese wertvollen Artefakte sind überall in der Hölle versteckt – mal in einem besonders knackigen Feind, mal an einer schwer erreichbaren Stelle. Im Inventar belegt Ihr zwei Slots mit den gefundenen Reliquien, die Effekte sind derartig vielfältig, dass sich das mehrmalige Durchspielen lohnt: Mancher Gegenstand macht immun gegen eine bestimmte Attacke, ein anderer garantiert mehr Seelenpunkte oder eine um 10 Prozent gesteigerte Chance auf einen kritischen Konter. Je länger Ihr die Gegenstände ausgerüstet habt, desto mächtiger werden sie; steigt Dante im Rang auf, kann er bis zu zwei weitere Reliquien-Slots kaufen.

Hoch zu Ungetüm

Was Dante dem ollen Spartiaten ebenfalls voraus hat, ist die Fähigkeit, ein Reittier zu erklimmen; das lernt Kratos nämlich erst im kommenden dritten Teil – so viel hatte die "God of War III"-Demo schon verraten. Hat Dante ein Monster per Quick-Time-Einlage gezähmt, poltert Ihr mit trägen Kontrollen und drei wuchtigen Schlag- und Feuerspei-Angriffen durch die Unterwelt – spielerisch sind diese Intermezzi einfach gestrickt. Da sich ihre Dauer und Häufigkeit aber in Grenzen halten, sind sie schon wieder vorbei, bevor es langweilig wird.

Grundsätzlich haben die Entwickler eine schöne, zirka zehnstündige Mischung aus folgenden Zutaten erschaffen: Kämpfe (gerne mal in einer von Feuerwänden begrenzten Arena), Mini-Rätsel (weniger komplex als in "God of War"), Bossduelle (einfallsreich und optisch wuchtig) und Kletterpassagen. Letztere dienen meist als Bindeglieder zwischen den Höllenkreisen und setzen sich aus Sensenschwüngen, Wandläufen und 'Alles stürzt ein'-Hüpfparcours zusammen. Dass Ihr ab und an ins Nirwana trudelt, ist zu verschmerzen – Speicher- und Respawnpunkte sind großzügig verteilt. Außerdem unterbindet es das Spiel, an vielen Stellen abzustürzen – wenn Dante nicht über eine Kante springen soll, dann darf er das auch nicht! Die beliebte unsichtbare Wand als Form der Spielergängelung ist zwar nicht allgegenwärtig, hält Eurem Forscherdrang aber doch zu oft ein hässliches Stoppschild vor die Nase.

Habt Ihr das Abenteuer einmal beendet, schaltet Ihr die höchste Schwierigkeitsstufe und einen langweiligen Challenge-Modus frei. Klickt Euch zudem durch Galerien oder informiert Euch über das Leben Dante Alighieris. Reizvoller ist ein Blick ins umfangreiche Bestiarium oder die Geschichten der in der Hölle schmorenden Sünder. Besonders praktisch schließlich finden wir die Option, das Spiel mit Eurem aufgelevelten Helden (auf einer beliebigen Stufe) noch einmal zu bewältigen. *ms*



"SUPER"

Matthias Schmid

Ich bin ein glühender "God of War"-Fan. Demnach sagen mir auch Spielablauf, Inszenierung und Steuerung von "Dante's Inferno" zu – schließlich hält sich das Spiel eng an Sonys Erfolgsformel. Gleichzeitig hat mich Kratos in der Vergangenheit aber mächtig verwöhnt – meine Ansprüche an "Dante's Inferno" waren entsprechend gewaltig. Doch sie wurden erfüllt! Weil mich das Design der diabolischen Welten und seiner Insassen vollends verzückt, sehe ich darüber hinweg, dass Dante spielerisch kaum eigene Wege geht. Visual Designer Wayne Barlowe hat eine düstere Wunderwelt erschaffen, vollgepackt mit optischen Details und Anspielungen auf die Literaturvorlage oder berühmte Kunstwerke. Trotz der erfreulichen 60 Bilder pro Sekunde muss ich aber über einige hässliche Texturen und den gelegentlichen Plastik-Look meckern – die Grafik von "Dead Space", dem letzten Spiel der Entwickler, war technisch besser. Auch die ein oder andere "God of War"sche Kopfnuss habe ich vermisst – dass Dante weniger brutal zu Werke geht als Kratos, ist hingegen nicht schlimm. Zum Schluss gibt es noch ein Lob für die Bosskämpfe – die sind durch die Bank überraschend und obendrein grandios inszeniert.

DANTE KOOPERATIV – DAS ADD-ON IM APRIL MACHT'S MÖGLICH



Schon jetzt steht fest: Ab dem 29. April stehen die 'Trials of St. Lucia', die erste Erweiterung von "Dante's Inferno", zum Download bereit. Zu unserer Überraschung (und entgegen früherer Entwickleraussagen) dürft Ihr dann zu zweit die Kreaturen der Hölle plätten. Allerdings nicht im Story-Modus, sondern in einzelnen Challenges – die entwerft Ihr dank Editor sogar selbst und teilt sie mit anderen. Einen Preis für die Erweiterung nannte EA noch nicht.



Welche Feinde sollen's denn sein? In den 'Trials of St. Lucia' legt Ihr Kampfareale, Wunschgegner & Co. fest.

DANTE'S INFERNO

Entwickler	**Visceral Games, USA**
Hersteller	**Electronic Arts**
Termin	**4. Februar**
Preis	**60 Euro**

Unterstützt » **1 Spieler, Sprache: einstellbar, Text: einstellbar**

- Uncut: Trotz einiger derber Tötungsszenen ist die deutsche Version inhaltsgleich
- ordentliche deutsche Sprachausgabe, die aber nicht an die englische heranreicht
- gnadenlose "God of War"-Kopie
- sehr umfangreiche Movepalette
- Unheiligkeitspunkte stärken Eure Sense, Heiligkeitspunkte verbessern Dantes Kreuz

SPIELSPASS

Singleplayer	9 von 10	**86**
Multiplayer	–	
Grafik	8 von 10	
Sound	8 von 10	

FAZIT » **Spielerisch wenig überraschendes Hack'n'Slay mit dicker Movepalette, feiner Steuerung und herausragendem Artdesign.**

Tatsunoko vs. Capcom: Ultimate All-Stars

Wii Beat'em-Up 

Nach der erfolgreichen Wiedergeburt seiner Vorzeigeserie "Street Fighter" widmet sich Capcom einer weiteren Firmenspezialität – den beliebten Versus-Keilereien. Fans erinnern sich an diverse "vs. Capcom"-Titel in der Vergangenheit. Bisher legten sich Ryu & Co. mit den amerikanischen Marvel-Superhelden und der Klopper-Konkurrenz von SNK an – jetzt werden (bei uns kaum bekannte) japanische Anime-Figuren zum Kampf geladen. Die Helden und Schurken der Tatsunoko-Anime-Fabrik balgen sich mit Capcoms zähesten Protagonisten: Neben Ryu und Chun Li treten u.a. Mega Man, Alex aus "Street Fighter III" und "Rival School"-Schüler Batsu gegen Tatsunoko-Charaktere wie Tekkaman, Gachaman und Ken the Eagle an. Als große Zwischengegner geben Riesen-Klotz G. Lightan und "Lost Planet"-Roboter PTX-40A ihr Prügelspiel-Debüt. Wir Europäer freuen uns gar über fünf neue Fighter, die weder in der Arcade- noch in der japanischen Wii-Fassung steckten.

Jeweils zwei Recken formen ein Team und prügeln sich in altbekannter 2D-Mechanik die Visagen krumm. Die Steuerung orientiert sich am Genreprimus "Street Fighter" und wurde zusätzlich vereinfacht: Gewohnte Viertelkreis-Bewegungen gehen dank tolerantem Timing leichter von der Hand, für effekthaschende Hyper-Combos genügt das Drücken eines weiteren der drei Angriffsknöpfe. Mit der Partnertaste wechselt Ihr zu Eurem Teamkollegen oder bezieht den Kampfkumpan in Combos mit ein – eine doppelte Hyper-Combo zaubert eine fette Explosion auf den Bildschirm und kostet den Gegner massig Energie; Konter und Schadensverstärker peppen die Klopperei zusätzlich auf. Mit dem Combo-brechenden 'Mega-Crush' schließlich entflieht Ihr fast jeder brenzligen Situation. *se*



Sebastian Erfurth

"SUPER"

Eingängige Steuerung und optisch fein in Szene gesetzte Spezialattacken ändern endlich meine negative Meinung über "vs. Capcom"-Titel. Spielerisch wie optisch finde ich die Team-Klopperei stark. Besonders die kombinierbaren Hyper-Combos lassen mein Prügler-Herz höher schlagen.

Entwickler	**Eighting, Japan**
Hersteller	**Capcom**
Termin	**im Handel**
Preis	**40 Euro**

Unterstützt » **bis 4 Spieler (online), Sprache: einstellbar, Text: englisch**

- in Europa auch online spielbar
- 9 freispielbare Minispiele (darunter ein neuer, skurriler Shoot'em-Up-Ausflug)
- 4 Kämpfer mehr als in Japan (1 gestrichen, dafür sind 5 neu dabei)



SPIELSPASS

Singleplayer	7 von 10	**73**
Multiplayer	7 von 10	
Grafik	8 von 10	
Sound	6 von 10	

FAZIT » **Temporeiches Team-Beat'em-Up mit japanischen Anime-Figuren und Capcom-Charakteren – krachige Effekte inklusive.**





Wii Ein Kick von Ryu tut auch dem goldenen Tatsunoko-Riesen weh (links). Rechts: Batsu heizt Chun-Li per Hyper-Combo ein.

Sky Crawlers

 Action 

Die Umsetzung des Animes "Sky Crawlers" kommt vom "Ace Combat"-Schöpfer: In 18 Missionen nehmt Ihr an dem inszenierten Luftkrieg der Rüstungskonzerne Rostock und Lautern teil. Dabei bedient Ihr Schubkontrolle, Höhen- und Seitenruder mit den Neigungssensoren von Remote und Nunchuk. Mit etwas Übung klappt das prächtig, zumal Ihr Manöver wie Rolle und 180°-Wende per Knopfdruck auslöst. Mit Bord-MG, Bomben und Raketen nehmt Ihr die vielen Feinde aufs Korn: In den meisten Missionen gilt es mehrere Geschwader abzuwehren, Bodenziele auszuschalten und Verbündete zu schützen. Drei ausgeschlafene CPU-Flügelmänner stehen Euch dabei zur Seite, per Digi-Funk halten sie Euch stets auf dem Laufenden. Im Teammodus besteigen zwei Freunde zusammen einen Flieger und ballern aus allen Rohren. *oe*



Oliver Ehrle

"GUT"

"Sky Crawlers" bietet nicht nur rasante Dogfight-Action: Mit Level-Up-System, Slots für Spezialmanöver und Teamgeschütz kann man auch taktisch arbeiten. Leider manövrieren die Feinde nicht immer clever, Ihr ballert sie im Dutzend vom Himmel. Zum Glück bringen die abwechslungsreichen Missionen reichlich Dramatik und Handlung in die Luftkämpfe.

Entwickler	**Project Ace, Japan**
Hersteller	**Namco-Bandai**
Termin	**26. Februar**
Preis	**40 Euro**

Unterstützt » **bis 2 Spieler, Sprache: englisch, Text: einstellbar**

- 18 aufregende Missionen
- präzise Steuerung, die alle Funktionen von Remote und Nunchuk nutzt
- belegt den Stick mit Spezialmanövern
- einzigartiger Teammodus

SPIELSPASS

Singleplayer	7 von 10	**77**
Multiplayer	7 von 10	
Grafik	8 von 10	
Sound	7 von 10	

FAZIT » **Dramatische Luftkämpfe zur Anime-Vorlage, in der zwei Freunde auf einem Bildschirm ballern.**



Wii Obwohl es keine Wärmelenkwaffen gibt, lassen sich alle Ziele flink anvisieren und aus großer Entfernung treffen.

Mass Effect 2

360 Action-Rollenspiel 





360 So gekracht hat's in Teil 1 selten! Während ein gehackter Geschützturm das Kollektor-Mutterschiff beschießt, liefert Ihr Euch ein Duell mit einem Boss der Käferrasse.

Aus dem Augenwinkel seht Ihr, wie Eure Kameradin das Feuer auf einen unsichtbaren Feind eröffnet. Dann stürzt sich ein brüllender Humanoid mordlüstern auf Euch. Instinktiv drückt Ihr den Abzug und seht den abgeschossenen Rumpf des Feindes davontrudeln. Mehr Gestalten wanken auf Euch zu. Die Munition wird knapp. In einer fließenden Bewegung setzt Ihr über einen Mauervorsprung und sucht den Boden ab: Irgendwo müssen doch noch Clips herumliegen! Plötzlich ganz nah das aufgerissene Maul eines Feindes. Das ist das Ende. Mit betäubendem Krach zerbirst das Biest. Ihr seht Euch um, hinter Euch steht Eure Gefährtin mit der Waffe im Anschlag.

Wer nun die schöne Sheva Alomar erwartet hat, der liegt daneben. Denn obwohl sich obige Zeilen auch zur Beschreibung einer Spielszene aus "Resident Evil 5" eignen würden, lest Ihr den Test zum zweiten Teil von BioWares "Mass Effect"-Trilogie. Zombies werden hier Husks genannt, Munitionsclips sind 'Thermomagazine' und Eure Retterin könnte Miranda heißen, Jack oder auch Tali. Ihr selbst verkörpert natürlich Commander Shepard, Befehlshaber des Raumkreuzers Normandy, Held der Menschheit, Bezwinger Sarens und seit dem Prolog von Teil 2: reanimierte Weltraumleiche (siehe Titelthema in M! 01/10).

Wer jedoch aus unserer Gegenüberstellung einen heftigen spielmechanischen Ruck von "Mass Effect 2" in Richtung Action herausliest, liegt goldrichtig. BioWare schreibt neuerdings die Action in 'Action-Rollenspiel' ganz groß und entfernt kurzerhand umfangreiche RPG-Statistiken, planetare Erkundungstouren mit dem Mako-Buggie sowie die minutenlangen Aufzugsequenzen aus dem zweiten Akt seiner Space-Opera.

Cyber-Krebskandidat

Um Fans des ersten Teils nicht zu verschrecken: Das Dialogsystem des Vorgängers blieb unangetastet, Umfang sowie Qualität der dargestellten Gespräche sind nach wie vor auf exorbitantem Niveau. Die cineastische Inszenierung und Dramatik der Story legen sogar noch ein paar Kohlen aufs Action-Feuerwerk.

Vorbei die sterile "Star Trek"-Atmosphäre, Shepards neue Abenteuer erinnern eher an das schmutzige, unberechenbare Universum von "Farscape". Held der Menschheit? Pfeifendeckel! Die auf der notdürftig reparierten Citadell-Station residierenden Vertreter der menschlichen Allianz verkennen Shepards Heldentaten aus Teil 1 und erklären die galaktische Bedrohung durch die Superroboterrasse der Reaper gar zum Hirngespinst. Euer neuer Arbeitgeber ist der kettenrauchende 'Unbekannte', eine Art SciFi-Version des 'Krebskandidaten' aus "Akte X" mit blau funkelnden Cyber-Augen. Dieser undurchsichtige Nikotin-Junkie sitzt der extremistischen Cerberus-Organisation vor und engagiert Shepard, um gegen die neuen Handlanger der Reaper, die insektoiden Kollektoren, vorzugehen. Dafür bekommt Ihr eine brandneue Normandy, dicke Wummen wie einen Raketenwerfer mit zielsuchenden Projektilen und eine Liste mit potenziellen Crewmitgliedern, die es kreuz und quer in der Milchstraße anzuwerben gilt.

Shepards Star-Sheriffs

Insgesamt zehn Kumpane könnt Ihr aufstöbern und zwei davon in Eure jeweils aktuelle Party aufnehmen. Darunter finden sich mit dem Turianer Garrus und der Quarianerin Tali zwei alte Bekannte. Der biotische Krieger Jakob, die genetisch verbes-







360 Spezialfähigkeiten und Heil-Items benutzt Ihr wie gehabt per Ringmenü (links). Alternativ dürft Ihr Manöver wie den Adrenalin-Zeitlupen-Modus der Krieger-Klasse (Mitte) per frei belegbarer Y- oder Schultertaste aktivieren. Werdet Ihr verwundet, verengen geplatzte Adern bedrohlich das Sichtfeld (rechts), in Deckung regeneriert Ihr Euch aber flott.



360 Die volltätowierte Jack, alias Subject Zero, ist eine von mehreren romantischen Optionen des Spiels. Interessant für Freunde von Psychopathen-Sex...



360 Shepard und die wilden Kerle: Der Protagonist und seine Crew gebärden sich deutlich ruppiger als im ersten "Mass Effect".

serte Miranda und die schlagkräftige Psychopatin Jack bilden den Restbestand der im Hauptspiel verfügbaren menschlichen Mitstreiter. Den alten Haudegen Zaeed dürft Ihr dagegen nur im Rahmen des ersten DLC-Pakets rekrutieren. Der eiskalte Drell-Assassine Thane, der jähzornige Kroganer Grunt, der salarianische Wissenschaftler Mordin und die Asari-Biotikerin Samara komplettieren Shepards Crew. Jedes Partymitglied erzählt seine eigene detailreiche Hintergrundgeschichte, aus der sich oft eine interessante Nebenquest ableitet. Habt Ihr die erledigt, steht Euch der Charakter zukünftig loyal zur Seite. Das äußert sich in zusätzlichen Fähigkeiten sowie einem alternativen Outfit und beeinflusst außerdem den Ausgang der Hauptstory.

Der Actionpart gewinnt, wie bereits angemerkt, in "Mass Effect 2" deutlich an Dominanz. Einerseits spielt sich das toll dynamisch: Shepard geht im Sprint-Modus automatisch in Deckung, Kopftreffer werden mit Schadens-Boni belohnt und Eure Kameraden verdienen sich diesmal ihre Bezeichnung auch wirklich. Sie suchen selbstständig Schutz, setzen ihre Spezialfähigkeiten umsichtig ein und attackieren eigenständig oder lassen sich per Digipad ein Angriffsziel zuweisen. Andererseits wirkt die Mixtur aus Action und Rollenspiel nun nicht mehr aus einem Guss wie noch im ersten Teil.

Action mit Rollenspiel

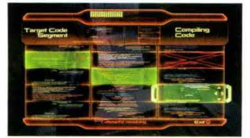
Verschachtelte Umgebungen, die Ihr frei erkunden könnt, findet Ihr fast nur noch in den großen, von NPCs bevölkerten Arealen der Citadell, der düsteren Omega-Station oder der Planetenmetropole Nos Astra. Feindkontakte spielen überwiegend in linearen 'Schläuchen' ohne große Abzweigungsoptionen, die nun zwar nicht mehr so eintönig aussehen wie

SCANNEN, HACKEN, NAVIGIEREN: MINISPIELE

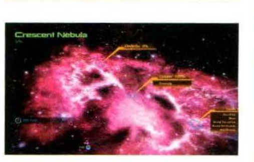
Scannen: Lasst fremde Planeten rotieren und feuert Sonden, wenn der Controller vibriert. So findet Ihr vier Rohstofftypen oder Nebenquests. Problem: Das Fadenkreuz ist so lahm, dass Ihr minutenlang braucht, um Himmelskörper komplett zu scannen! Dann lieber mit Mako!



Hacking: Die beiden Hacking-Minispiele laufen flotter ab und bringen Abwechslung: Einmal müsst Ihr eine Art Memory unter Zeitdruck lösen, ein anderes Mal korrekte Passagen in einer flink scrollenden Textwüste anklicken.



Navigation: Düst mit einer Mini-Normandy zwischen Planeten und Massenportalen umher. Wechselt Ihr ohne Sprungtor das Sonnensystem, kostet das Treibstoff. Geht der aus, werdet Ihr ins nächste System mit Tankstation gebeamt. Hier könnt Ihr auch Scanning-Sonden nachkaufen.





360 Die Umgebungen der Nebenquests wirken hübscher als im Vorgänger. Hier räuchert Ihr ein Nest von Technosöldnern aus.



360 Hurra, sie können ja doch denken! Die Intelligenz Eurer Kameraden reicht diesmal zumindest aus, um sie selbständig in Deckung gehen und sinnvoll vorrücken zu lassen!

im Vorgänger, ihre Funktion als stimmungsvolle Schießbude aber kaum verhehlen können.

Dies ist nicht die einzige Änderung am Erfolgsrezept von "Mass Effect". BioWare beschleunigt den zweiten Teil konsequent zum Spielspaß-Kometen: Das lieb gewonnene Einkaufen und das Inventar-Management sowie die Spezialfähigkeiten finden sich in stark vereinfachter Form wieder. Deshalb beeinflusst es auch vor allem die Story, ob Ihr "Mass Effect 2" mit einem neuen oder einem aus dem Vorgänger importierten Shepard anfangt, und weniger die Spielmechanik. Waffen, Ausrüstung und Upgrades werden gefunden oder erforscht und stehen danach jedem Charakter zur Verfügung, der sie laut Charakterklasse nutzen darf. Dabei gilt: Je weniger Waffentypen einer der sechs Klassen erlaubt sind, desto mehr Spezialfähigkeiten stehen ihr als Ausgleich zur Verfügung.

Die Erkundung weitläufiger, wenn auch im Vorgänger hauptsächlich leerer Planeten per Mako-Dreiachser wurde dagegen gestrichen. Ein angekündigtes zweites Download-Paket soll zwar mit dem Gleitpanzer 'Hammerhead' Abhilfe schaffen, momentan seid Ihr allerdings dazu verdammt, Planeten in einem quälend trägen Minispiel nach Rohstoffen und Nebenquests zu scannen (siehe Kasten auf der vorherigen Seite). Erweitert wurden dagegen Eure Dialogoptionen. Per LT- oder RT-Taste greift Ihr impulsiv in Gespräche ein, wenn ein 'Vorbild'- oder 'Abtrünniger'-Symbol auftaucht und unterstützt so die moralisch relevanten Dialogoptionen mit Taten. Das klappt intuitiv und verstärkt zusammen mit der merklich gereiften virtuellen Regieleistung die Illusion, dass Ihr in einem fett produzierten SciFi-Blockbuster mitspielen dürft. Für unseren Test stand uns übrigens die englische Fassung zur Verfügung, "Mass Effect 2" landet komplett eingedeutscht in hiesigen Regalen. *mw*



"SUPER"

Max Wildgruber

Greg! Ray! Dazu hattet Ihr kein Recht! Mir doch egal, ob ich jetzt doppelt so viel Spaß bei den Ballereien habe als früher und mir die Wendung der Story ins Verruchte verdammt gut gefällt! Ich ignoriere einfach die zum Weinen schöne Mimik von Shepard und Co. und die viel abwechslungsreicheren Nebenquests. Gebt mir meinen Mako wieder! Oder zumindest das Gefühl, einen Kosmos zu erkunden, bei dem hinter jedem Sternenstäubchen eine tolle Geschichte lauern kann, selbst wenn diese in Textform vermittelt wird. Auch wenn ich guten Gewissens eine Superwertung zücke, bin ich der Meinung, dass Ihr etwas zu viel vom komplexen, sicherlich teilweise sperrigen Stilmix des alten "Mass Effect" weggelasert habt. Für Teil 3 also bitte die Action aus Teil 2 und die RPG-Tiefe aus Teil 1!



360 Das Menü zur Auswahl der Dialogoptionen blieb identisch. Sinnig: Rechts findet Ihr Möglichkeiten, um die Story voranzutreiben, links könnt Ihr stimmungsvolles und interessantes Hintergrundwissen abfragen.

MASS EFFECT 2

Entwickler **BioWare, Kanada**
Hersteller **Electronic Arts**
Termin **im Handel**
Preis **60 Euro**

Unterstützt » **1 Spieler, Sprache: deutsch, Text: deutsch**

- neue, schwere Waffensysteme
- dynamisches Kampfsystem
- moralische Quicktime-Events
- 10 Crew-Mitglieder, 6 Klassen
- fantastisches Film-Feeling

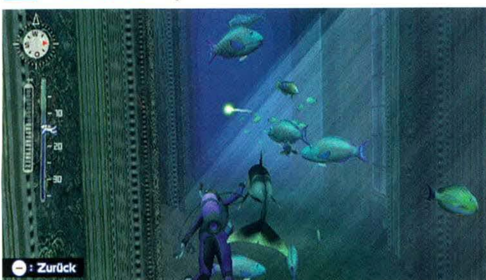
SPIELSPASS

Singleplayer	9 von 10	**89**
Multiplayer	–	
Grafik	8 von 10	
Sound	8 von 10	

FAZIT » Actionreicher zweiter Akt der grandiosen Space Opera: temporeich, bombastisch und ein bisschen seicht im RPG-Part.

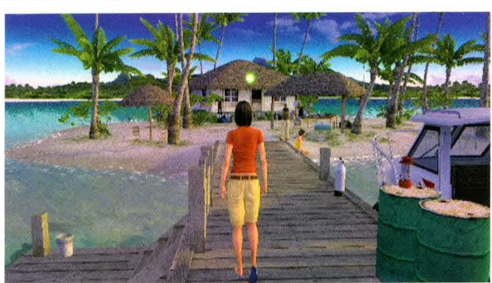
Endless Ocean 2

Wii Adventure 



Wii Wir tauchen durch die hübsch modellierten Innenräume des sagenumwobenen Valka-Schlosses. Praktisch: Halten wir uns am Delfin fest, schwimmen wir schneller.

Ihr möchtet den Kaiser von Mexiko treffen, ein Foto vom Nasendoktor schießen oder einen Tordalk füttern? Kein Problem! Tauchspiel-Experte Arika entführt Euch zum vierten Mal in eine verträumte Unterwasserlandschaft voller freundlicher Tiere, Geheimnisse und Entspannung. Nach "Everblue 1 & 2" (beide PS2) und "Endless Ocean" (in Japan: "Forever Blue") liefert das Studio mit "Endless Ocean 2: Der Ruf des Meeres" sein bisher bestes Ozean-Abenteuer ab. Begleitet von einer sympathisch-naiven Story, die sich um das mystische 'Lied der Drachen' dreht, taucht Ihr durchs Salz- und Süßwasser, spürt Verstecke auf, nehmt Fotoaufträge an und frönt der Sammelleidenschaft. Dabei nimmt Euch das Spiel viel öfter an der Hand als Teil 1: Die Zeit Eurer Tauchgänge ist knapper bemessen, steigt aber mit Eurem Level an. Neuerdings tuckert Ihr zu verschiedenen Tauchplätzen (u.a. zu den griechischen Inseln und ins vereiste Kanada), besänftigt gefährliche Haie mit dem Pulsar, scannt die Umgebung per hilfreichem Multisensor und lauft auf Eurem Eiland herum. Die Händlerin Nancy schätzt Eure Funde, verkauft Equipment und schnippelt Euch schon einmal die Haare. Das emotional bindende Streicheln der Tiere (um Infos über sie zu erhalten) wurde leider gestrichen, neuerdings steht das Füttern im Vordergrund. *ms*



Wii Im Vorgänger gab es über Wasser nur Euer (hässliches) Boot – jetzt streunt Ihr über Eure (hübschere) Insel, kauft Freizeitgegenstände und palavert mit den Kollegen.



"SUPER"

Matthias Schmid

So muss ein Nachfolger aussehen: Die Grafik ist detaillierter, die Areale vielgestaltiger, das Notiz- und Auftragsbuch übersichtlicher. Dank optischer Hinweise und der praktischen halbtransparenten Karte kann ich kleine Tiere und Schätze besser finden, das Festhalten am Delfin steigert das nach wie vor zu langsame Schwimmtempo. Erneut ziemlich lahm ist hingegen das Training mit meinem Meeressäuger. Trotz des schwächeren Soundtracks (fast ohne Haley Westenra) und dem Wegfall des Streichel-Features versinke ich nur zu gern in der blauen Traumwelt.

Entwickler	**Arika, Japan**
Hersteller	**Nintendo**
Termin	**5. Februar**
Preis	**40 Euro**

Unterstützt » **bis 2 Spieler, Text: einstellbar**

- » mehr Missionen & Story als im Vorgänger
- » circa 350 Tierarten
- » 200 Schätze & 100 Münzen versteckt
- » Fotos auf SD-Karte exportierbar
- » Online-Tauchausflüge zu zweit möglich

SPIELSPASS

Singleplayer	8 von 10
Multiplayer	6 von 10
Grafik	8 von 10
Sound	6 von 10

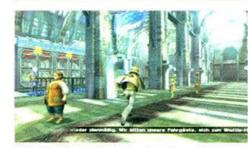
79

FAZIT » **Entspannendes Unterwassermärchen voller Poesie und Friedfertigkeit, das spielerisch einen großen Schritt gemacht hat.**

Final Fantasy Crystal Chronicles: The Crystal Bearers

Wii Action-Adventure 12





Wii Die Karte (oben) zeigt Euer Ziel: Lauft hin oder nehmt die Bahn (unten).



Wii Die deutschen Texte sind etwas steif, aber trotzdem lockerer als die englischen Synchronstimmen: Zum Glück verliert das Abenteuer dank der variantenreichen Perspektivenwechsel und der straffen Dialoge nicht den Schwung.

Der "Final Fantasy"-Ableger "Crystal Chronicles" zeichnete sich bislang durch seinen turbulenten Mehrspieler-Modus aus, in dem bis zu vier Freunde durchs Abenteuer stürmten "Crystal Bearers" ist dagegen ein Abenteuer für Solisten, bei dem alle Funktionen von Wii-Remote und Nunchuk zum Einsatz kommen. Die Handlung spielt 1.000 Jahre nach dem Krieg zwischen den Völkern Yuke und Lilty, welchen Letztere für sich entscheiden konnten. Mit den Splittern des eroberten Yuke-Kristalls haben die Liltys ein industrielles Imperium erschaffen, in dem technischer Fortschritt wie Schusswaffen und Motoren die Mystik der Urvölker verdrängt habt. Nur den Kristallträgern ("Crystal Bearers") sind die magischen Kräfte noch angeboren, einer von ihnen ist Held Layle: Zusammen mit seinem Söldnerfreund Keiss hat er den Auftrag, den Luxusdampfer Alexis zu eskortieren. Dabei kommen sie einem goldenen Wesen in die Quere, das sich die sagenhaften Kristallsplitter unter den Nagel reißen will. Hat es etwa vor, die Mächte des Yuke-Volkes für finstere Zwecke zu missbrauchen?



Oliver Ehrle

"GEHT SO"

Ein "Final Fantasy" für die ganze Familie ist grundsätzlich keine schlechte Idee. Dann sollte es aber doch so viel Herausforderung bieten, dass zumindest Oma die Nerven kitzeln: Was hier als Obermotzkampf verkauft wird, ist in anderen Spielen der Trainingslevel. Abgesehen vom kaum vorhandenen Schwierigkeitsgrad ist "Crystal Bearers" ein buntes Abenteuer mit sympathischen Protagonisten und reichlich inhaltlicher und spielerischer Abwechslung: Die Minigames haben reichlich Schwung und lenken sich trotz wechselnder Steuerung immer intuitiv. Die Spielwelt ist mitunter arg linear, kommt dafür aber ohne Questkompass und Automap aus: Wer sich mit den Kämpfen und Boni nicht weiter aufhält, kann flott von Ereignis zu Ereignis sprinten. Als Casual-Abenteuer hat "Crystal Bearers" seine Daseinsberechtigung.

Für die ganze Familie

In der Welt von "Crystal Bearers" kann man sich nicht verlaufen: Die Handlung schickt Euch zu verschiedenen Schauplätzen wie Tempel, Festungen und Städte, die mittels linearer Wanderwege miteinander verbunden sind. Meist sprintet Ihr durch Schluchten oder Höhlen, in denen man nur vor- und rückwärts laufen kann. Nur selten erreicht Ihr eine Abzweigung, an der Euch Schilder den rechten Weg weisen.

Unterwegs gilt es, Layles magische Kräfte mit der Remote einzusetzen. Dazu richtet Ihr sie auf allerlei interaktive Objekte: Layle kann am magischen Seil schwingen, Hebel und andere Mechanismen in Gang setzen sowie allerlei Felsen und Kisten per Zauberhand bewegen. Diese lassen sich zum Beispiel zu Treppen anordnen, damit Ihr Plattformen mit Schatzkisten erreicht – oder Ihr schleudert sie auf eines der Monster. Natürlich könnt Ihr auch die Feinde selbst durch die Luft wirbeln: Ausgefeilte Taktiken müsst Ihr bei den Kämpfen nicht einsetzen, zumal es für Siege keine Erfahrungspunkte gibt. Die meisten Widersacher lassen sich ganz einfach umlaufen: Was Euch im Weg steht, wird beiseite geschleudert. Zum Glück machen die spielerisch unspektakulären Kämpfe nur einen kleinen Teil des Abenteuers aus: Etwa alle 15 Minuten hält die Handlung eine überraschende Wendung für Euch parat, dann müsst Ihr Layle und seinen Freunden in grafisch eindrucksvoll inszenierten Minispielen aus der Patsche helfen. Ihr ballert im freien Fall mit der Wii-



Wii Bei der Kraxelei über die beweglichen Schwebewürfel macht Layle auf Knopfdruck den korrekten Sprung – wenn er doch abstürzt, rettet er sich eigenständig mit Magie.



Wii Magisches Schwungseil: Sucht nach den Balken, um an entfernte Schatzkisten zu gelangen.



Wii Bruchlandung: Setzt das abstürzende Luftschiff auf den Acker, bevor es das Schloss rammt!



Wii Duell mit dem Widersacher: Das goldene Wesen ist Layle stets einen Schritt voraus.



Wii Layle legt sich mit dem Gesetz an: Bei der Verfolgungsjagd zaubert und rempelt Ihr die Chocobos der Soldaten ins Abseits – achtet auf Hindernisse!





Wii "Final Fantasy"-Promi Cid kümmert sich um die Item-Herstellung: Bringt ihm alle Schätze und kombiniert sie zu hilfreicher Ausrüstung – Rezepte kann man tauschen.

Remote auf Drachen, duelliert Euch bei Chocobo-Wettrennen mit den Jockeys und hüpft über bewegliche Würfel durch scheinbar bodenlose Hallen. Allerdings kann man bei den Geschicklichkeitsprüfungen kaum etwas falsch machen: Selbst wenn Ihr Euch üble Fehler leistet, kommt Ihr am Ende sicher an. Egal welches Familienmitglied die Remote in die Hand nimmt, zu Frusterlebnissen wird es nicht kommen. Schließlich braucht der Held nicht einmal Heilextras zu horten: Diese erscheinen nach Kämpfen, sobald Layle getroffen wurde. Daher fühlen sich routinierte Spieler schnell unterfordert.

Fantasy-Fast-Food

Obwohl die Rätsellösungen fast ausnahmslos offensichtlich, die Kämpfe simpel und die Minispiele zu wenig echte Gefahren bieten, kann "Crystal Bearers" durch den kurzweiligen Mix der unterschiedlichen Action-Aufgaben unterhalten. Wer unkompliziert ins "Final Fantasy"-Universum hineinschnuppern möchte, erlebt ein abwechslungsreiches Abenteuer mit reichlich Remote-Trubel. Dabei gibt es einiges zu bestaunen: Für Wii-Verhältnisse ist der grafische Detailreichtum vielerorts beeindruckend und die vielen Spezialeffekte kommen wuchtig zu Geltung. Für ein "Final Fantasy"-Spiel recht karg ausgefallen ist dagegen die Präsentation der Bewohner der Abenteuerwelt: Oft könnt Ihr nur mit Schlüsselfiguren der Handlung sprechen, die vielen Passanten und Soldaten wollen keinen Kommentar abgeben. Auch die englischen Synchronsprecher labern stellenweise recht steif daher. Da verliert man schnell die Lust, alle Elemente eines neuen Schauplatzes zu erforschen und kümmert sich ums Geschäft: Die vielen Schatzkisten und Sammelstücke tragt Ihr zu Cids Item-Generator. Mittels verschiedener Rezepte und Zutaten könnt Ihr Ausrüstung erschaffen, welche die Eigenschaften Eurer Helden verbessert – nur so macht Ihr Layle mächtiger. Insgesamt ist "Crystal Bearers" ein vergnügliches und spektakuläres, aber spielerisch auffallend oberflächliches Action-Adventure für "Final Fantasy"-Neulinge und Nachwuchsabenteurer. *oe*



Wii Bei den Kämpfen visiert Ihr Monster oder Gegenstände mit der Remote an: Dann könnt Ihr sie durch Rütteln mit magischer Hand stemmen und schleudern. Wer die Feinde im toten Winkel der Kamera mittels Radar im Auge behält, bleibt immer siegreich.

Entwickler	**Square Enix, Japan**
Hersteller	**Square Enix**
Termin	**5. Februar**
Preis	**50 Euro**

Unterstützt » **bis 2 Spieler, Sprache: englisch, Text: einstellbar**

- » turbulentes Action-"Final Fantasy"
- » zaubert mit der Remote auf dem Bildschirm
- » viele passende, aber zu simple Minispiele
- » bei den Kämpfen müsst Ihr die Kamera oft nachstellen

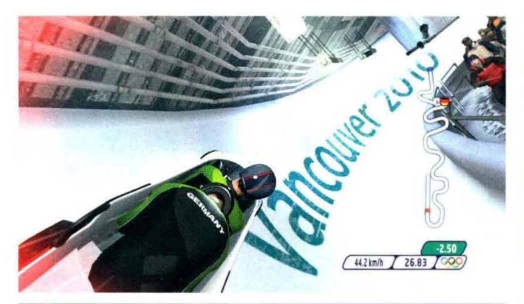
SPIELSPASS

Singleplayer	6 von 10	**67**
Multiplayer	–	
Grafik	8 von 10	
Sound	6 von 10	

FAZIT » **"Final Fantasy"-Action-Ableger mit spektakulärer Aufmachung, aber kaum spielerischem Tiefgang: Ihr flitzt einfach durch.**

Vancouver 2010

PS3 360 Sport 









360 Bei der Bobfahrt (links oben) dürft Ihr die Kurven nicht zu hoch ansteuern. Die 1.500m-Strecke im Short-Track-Oval (rechts oben) absolviert Ihr nur mit Rhythmusgefühl schnell. Beim Trickskisprung (links unten) ist dagegen Fingerspitzengefühl gefragt, während der Abfahrtslauf (rechts) mit Wischeffekt mehr Tempo vorgaukelt.

Wie vor zwei Jahren fährt Sega bei den offiziellen Spielen zur Olympiade (diesmal sind die Winterdisziplinen dran) eine zweigleisige Strategie: Nintendo-Jünger vergnügen sich schon seit einiger Zeit mit dem Maskottchenduo Mario und Sonic in Eis und Schnee (79% und 81% für Wii bzw DS in M! 12/09), jetzt bekommen PS3- und Xbox-360-Athleten mit "Vancouver 2010" gerade noch rechtzeitig ihre Portion Wintersport verabreicht. Für die Entwicklung wurden die Allround-Handwerker von Eurocom verpflichtet, denen offenbar die Motivation fehlte, sich nach dem Sommerpendant "Beijing 2008" Verbesserungsgedanken zu machen – denn die neue Olympiade kränkelt an den fast gleichen Symptomen.

Die halbe Portion

Mit 14 Disziplinen wird zwar der aktuelle RTL-Rivale übertroffen, die Abwechslung hält sich dennoch in engen Grenzen: So fahrt Ihr z.B. mit drei verschiedenen Schlittenarten durch den gleichen Eiskanal und flitzt in allen vier Alpindisziplinen den Berg hinab. Als 'Ausgleich' lassen sich interessante Sportarten wie Langlauf, Biathlon oder Eiskunstlauf gar nicht blicken, auch beim Eisschnelllauf gibt es lediglich die Short-Track-Variante (die dafür doppelt). Ihr stürzt Euch wahlweise ins Training oder eine Olympiade, die sich jedoch im einfachen Abspulen der ausgewählten Disziplinen erschöpft – ein Rahmenprogramm abseits der Siegerehrungen ist Fehlanzeige, von anspruchsvolleren Ideen wie Charakterentwicklung ganz zu schweigen.

Lediglich der Herausforderungs-Modus, bei dem Ihr in 30 Aufgaben Bedingungen wie Mindesttempo oder Handicaps wie eine umgedrehte Steuerung aufgebrummt bekommt, sorgen für etwas mehr Abwechslung. Optisch wird biedere, aber sauber programmierte Kost geboten, nur der Einsatz von Unschärfefiltern fällt etwas übertrieben aus. So bleibt eine nüchterne Sportveranstaltung, die dank unkomplizierter Steuerung angenehm zugänglich ausfällt, aber aus dem reichhaltigen Olympia-Potenzial entschieden zu wenig herausholt. *us*

Ulrich Steppberger

"GEHT SO"

In einem Punkt verbessert "Vancouver 2010" seinen Sommerkollegen "Bejing 2008": Diesmal kapiert Ihr jede Sportart auf Anhieb, Missverständnisse und Probleme mit der eingängigen Steuerung sind ausgeschlossen. Dafür fällt die Disziplinenauswahl knapper und abwechslungsärmer aus. Der Rest wirkt wie eine lästige Pflichtarbeit, in die so wenig Aufwand wie möglich gesteckt wurde: Erneut gibt es keine wählbaren Schwierigkeitsstufen, Rivalen heißen lieblos 'CPU Nationalität' und die Inszenierung lässt jegliches Flair vermissen. Immerhin ist die Grafik technisch gelungen und es gibt keine spielerischen Totalausfälle, doch gegen das deutlich launigere und motivierendere "Mario & Sonic" macht diese nüchterne Olympiade keinen Stich.



PS3 Der Parallel-Riesenslalom nimmt es mit den Regeln nicht ganz so genau: Der Sieger wird in einem statt in zwei Läufen ermittelt.

DIE 14 DISZIPLINEN

Ski Alpin:	Abfahrt, Super-G, Riesenslalom, Slalom
Snowboard:	Parallel-Riesenslalom, Snowboardcross
Freestyle Skiing:	Ski Cross, Springen
Short Track:	500m, 1.500m
Rennrodel	
Skeleton	
Skispringen	
Zweierbob	

Entwickler	**Eurocom, England**
Hersteller	**Sega**
Termin	**im Handel**
Preis	**60 Euro**

Unterstützt » **bis 4 Spieler (online), Sprache: einstellbar, Text: einstellbar**

- 14 Disziplinen
- 30 Herausforderungen mit Sonderbedingungen
- kein Karriere-Modus
- spartanische Inszenierung

SPIELSPASS

Singleplayer	6 von 10
Multiplayer	7 von 10
Grafik	6 von 10
Sound	5 von 10

66

FAZIT » **Einsteigerfreundliche Winterolympiade, die unter liebloser Aufmachung und spartanischer Disziplinenauswahl leidet.**

Guitar Hero: Van Halen

    Musik 0



360 Drei alte Herren und ein Teenager am Bass: Die Van-Halen-Songs werden vom derzeit aktuellen Line-up der Band bestritten – der Jungspund ist Wolfgang Van Halen, seines Zeichens Sohn des Gitarren-Gottes Eddie Van Halen.

Mit "Van Halen" geht das derzeitletzte offiziell angekündigte "Guitar Hero" an den Start und zeigt – je nachdem, wie dick die Gläser der aufgesetzten Fanbrille sind – einige Ermüdungserscheinungen. Die Entwicklung wurde an Underground Development (eins der B-Studios von Activision) abgegeben, was man der Qualität der Notenbahnen zum Glück nicht anmerkt: Diese überzeugen vor allem bei den Gitarrenparts, was angesichts der namensgebenden Band besonders wichtig ist. Weniger imposant gestaltet sich der Rest, denn "Guitar Hero: Van Halen" erscheint zwar nach "Guitar Hero 5", basiert aber auf der davor verwendeten Technologie: Konkret heißt dies, dass Komfortfunktionen wie die freie Zusammenstellung der Instrumente oder das Retten von versagenden Bandmitgliedern fehlen. Das wirkt sich auch auf die Karriere aus, die diesmal besonders stark auf eine bloße Nummernrevue reduziert wurde und für jedes Instrument einzeln angegangen werden muss.

Die volle Dröhnung

Van Halen sind seit 35 Jahren aktiv und galten während der Achtziger als erfolgreichste Hard-Rock-Band, in den letzten Jahrzehnten machten sie dagegen eher mit allerlei Querelen Schlagzeilen – nur werdet Ihr davon im Spiel nichts merken. Bandspezifische Extras fehlen, außerdem tritt nur das derzeit aktuelle Musiker-Quartett inklusive Ur- und Jetzt-Sänger David Lee Roth auf. Die rund 25 Songs stammen aus dem Zeitraum zwischen 1978 und 1984: So ist u.a. die Megahymne "Jump" dabei, Lieder mit den anderen Frontmännern Sammy Hagar und Gary Cherone (von der Band Extreme) sind dagegen außen vor. Zumindest bei Ersterem ist das schade, denn Hits wie "Why Can't This Be Love?" fehlen spürbar.

Aufgefüllt wird das Sortiment von einer etwas kuriosen Gästetruppe, denn Interpreten wie Third Eye Blind oder Blink-182 mögen auf den ersten Blick gar nicht zu den Altrockern passen. Tatsächlich fügen sich ihre Songs mit wenigen Ausnahmen aber gelungen ins Klangbild ein. Trotz zweifelsohne vorhandener Qualitäten ist "Guitar Hero: Van Halen" ein Fall für altgediente Fans der Band und Sammler, was auch Activision erkannte: In den USA bekamen nämlich Käufer von Teil 5 "Van Halen" gratis dazu – wir müssen dagegen löhnen. *us*



Olli Van Schultes

"SUPER"

Wenn der Begriff Guitar Hero für eine Person steht, dann Eddie Van Halen. Keiner hat das moderne Gitarrenspiel so geprägt wie er, folgerichtig stehen spektakuläre Tapping-Einlagen sowie feine Wechsel zwischen Akkorden und treibenden Einzelnoten an – was meinem Ideal eines Musikspiels entspricht. Eddies Ausnahmetalent geschuldet, verlangen Euch die Soli auf 'Expert' alles ab – in puncto Buttonlayout wurden sie tadellos umgesetzt. "Van Halen" ist ein Old-School-"Guitar Hero" mit zeitlosen Songs; "Band Hero"-verwöhnte Jünglinge sollten sich anderswo umsehen.



Ulrich Steppberger

"GUT"

Im Gegensatz zum Kollegen Schultes habe ich keinen Van-Halen-Schrein im Schlafzimmer, deshalb stoßen mir die schwachen Aspekte dieses "Guitar Hero" mehr auf. Überholte Spielmechanik, kaum bandspezifische Extras und die lieblos hingeschluderte Karriere, keine Songs der Sammy-Hagar-Ära, dafür eine halb willkürliche Sammlung von Gaststars – heutzutage darf man mehr erwarten. Dass ich trotzdem ein 'Gut'-Gesicht aufsetze, liegt wieder mal an der sehr guten spielerischen Umsetzung der Lieder, auch wenn Drums eher die zweite Geige spielen.

360 Der Zuschauer-Modus für die Songs (bei den meisten inklusive Textfakten) ist neben dem freischaltbaren 'Classic'-Look von Van Halen der einzige Bonus.

DIE SONGS

Van-Halen-Lieder:
Ain't Talkin 'Bout Love
And the Cradle Will Rock...
Atomic Punk
Beautiful Girls
Cathedral (Solo)
Dance the Night Away
Eruption (Solo)
Everybody Wants Some!!
Feel Your Love Tonight
Hang 'em High
Hear About It Later
Hot for Teacher
I'm the One
Ice Cream Man
Intruder / (Oh) Pretty Woman
Jamie's Cryin'
Jump
Little Guitars
Loss of Control
Mean Street
Panama
Romeo Delight
Runnin' With the Devil
So This is Love?
Somebody Get Me a Doctor
Spanish Fly (Solo)
Unchained
You Really Got Me

Songs anderer Bands:
Alter Bridge – Come to Life
Billy Idol – White Wedding (Part 1)
Blink-182 – First Date
Deep Purple – Space Truckin'
Foo Fighters – Best of You
Foreigner – Double Vision
Fountains of Wayne – Stacy's Mom
Jimmy Eat World – Pain
Judas Priest – Painkiller
Killswitch Engage – The End of Heartache
Lenny Kravitz – Rock and Roll is Dead
Queen – I Want It All
Queens of the Stone Age – Sick, Sick, Sick
Tenacious D – Master Exploder
The Clash – Safe European Home
The Offspring – Pretty Fly (For a White Guy)
Third Eye Blind – Semi-Charmed Life
Weezer – Dope Nose
Yellowcard – The Takedown

Entwickler	**Underground Development, USA**
Hersteller	**Activision**
Termin	**19. Februar**
Preis	**60 Euro**

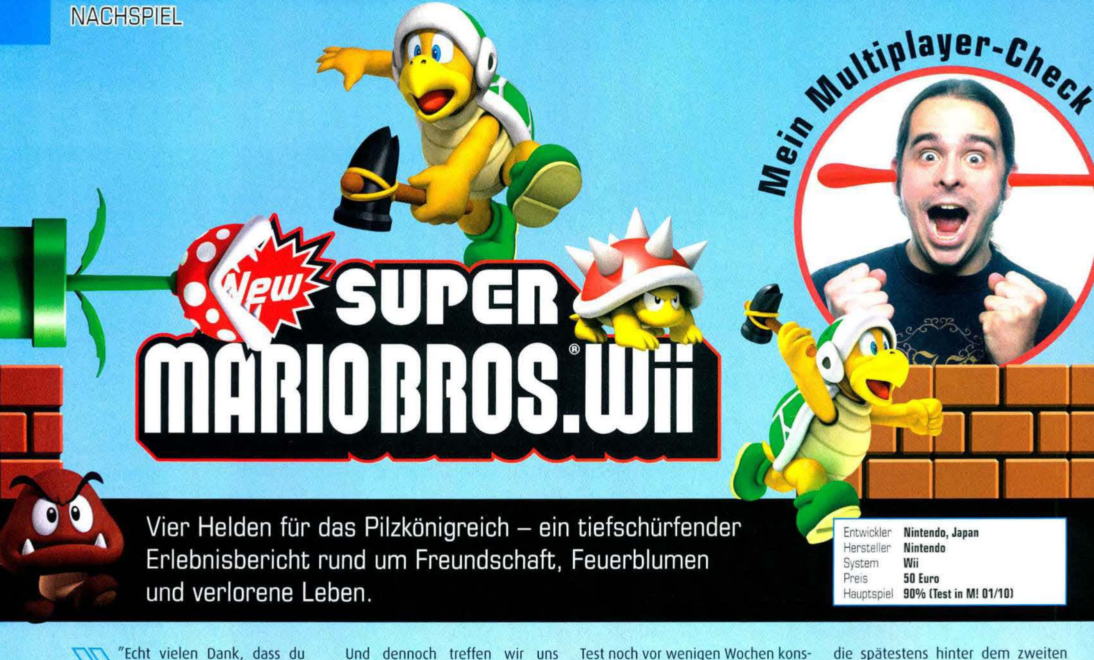
Unterstützt » **bis 8 Spieler (online), Sprache: englisch, Text: einstellbar**

- 47 Songs: 25 (plus 3 Soli) von Van Halen, 19 von 'Gast-Künstlern'
- alle neuen "Guitar Hero 5"-Optionen fehlen
- nur Songfakten als Extras
- keine Download-Titel verwendbar

SPIELSPASS

Singleplayer	**8 von 10**	**80**
Multiplayer	**9 von 10**	
Grafik	**5 von 10**	
Sound	**9 von 10**	

FAZIT » Dank starker Gitarrenparts ein gelungener Musikspaß – das Drumherum lässt dagegen zu wünschen übrig.



Vier Helden für das Pilzkönigreich – ein tiefschürfender Erlebnisbericht rund um Freundschaft, Feuerblumen und verlorene Leben.

Entwickler	Nintendo, Japan
Hersteller	Nintendo
System	Wii
Preis	50 Euro
Hauptspiel	90% (Test in M! 01/10)

"Echt vielen Dank, dass du auf mich draufgehüpft bist. War ja nicht dein letztes Leben!", raunzt mein Kumpel seine Frau an. "Und was hast du davor gemacht? Mir alle Pilze weggenommen!", faucht sie zurück. Die Stimmung kippt bedrohlich – die Barriere zwischen fröhlichem Gelächter und Streitereien ist hauchdünn und wird von uns im Minutentakt durchbrochen. Wenn einer im Schweinsgalopp nach rechts stürmt und in Kauf nimmt, dass zwei andere am linken Bildschirmrand abstürzen. Wenn eine Stampfattacke nicht nur einen Goomba trifft, sondern auch den Freund in den Abgrund rempelt. Wenn ein unvorsichtig geworfener Koopa-Panzer den Mitspieler niederstreckt und das letzte Leben kostet...

Und dennoch treffen wir uns während der freien Wochen rund um Weihnachten in schöner Regelmäßigkeit, um zu viert "New Super Mario Bros. Wii" durchzuspielen. Mindestens zweimal in der Woche packen meine Freundin und ich die Remotes ein und besuchen ein befreundetes Pärchen, um gemeinsam gegen Bowser in die Schlacht zu ziehen. Nachdem die Wii-Fernbedienungen verbunden, die Gläser und Knabberschälchen befüllt und die Charaktere ausgewählt sind (ich muss mit dem blauen Toad ran), beginnt der Spaß.

Aber warum macht dieses Spiel eine solche Gaudi, warum sehnen wir die gemeinsamen Jump'n'Run-Abende herbei? Hat nicht die M! Games (genauer gesagt ich) im Test noch vor wenigen Wochen konstatiert, dass der Mehrspieler-Modus an etlichen Schwächen krankt und nicht die erhoffte Nintendo-Perfektion aufweist. Diesem Phänomen habe ich nachgespürt und bin auf eine ganze Fülle von Faktoren gestoßen, die das Multiplayer-Erlebnis der Mario-Bande so besonders machen.

Die meiner Ansicht nach wichtigste Zutat des Spielspaßsüppchens ist die Balance zwischen Motivation und Frust. Zuerst fallen mir in diesem Punkt die Knüppel auf, die uns die Entwickler in schöner Regelmäßigkeit zwischen die Beine werfen: Wir sterben unzählige Tode, weil die Zeitverzögerung beim Itemsammeln oder Tod eines Kameraden das Sprung-Timing zunichtemacht. Wir werden in den Boss-Schlössern von Stachelbolzen zerquetscht, weil solche Passagen einfach nicht für vier Spieler ausgelegt sind (rechte Seite, linkes Bild). Wir ärgern uns über kippende oder wegbrechende Plattformen, die spätestens hinter dem zweiten Spieler ins Bodenlose verschwinden (kleines Bild unten). Wir lamentieren, dass uns das Zuneigegehen des Lebensvorrates kurz nach Levelanfang zum Zuschauer degradiert – unter Umständen minutenlang. Und wir wüten, weil manches Item aus den Fragezeichenblöcken schnurstracks in eine Schlucht plumpst oder drei Pilze ein und demselben Spieler in den Schoß fallen. All diese Widrigkeiten treten nur im Mehrspieler-Modus zutage – sind Solisten also zu beneiden? Nein! Denn die süßen Vorteile des kooperativen Hopsens sind mindestens genauso zahlreich. Wenn ein hungriger Fisch nach mir schnappt, ballert ihn meine Freundin mit Feuerschüssen vom Schirm (rechte Seite, rechtes Bild), steht eine besonders enge Passage an, trage ich sie auf Händen – wie im echten Leben, versteht sich!

Auch ein Blick in die Anleitung lohnt, denn im Spiel sagt uns niemand, dass ein Druck auf die A-Taste den Spielcharakter in eine Blase hüllt – so verhindert Ihr tödliche Abstürze und schwebt



elegant zu den Freunden zurück. Außerdem sind lustige Situationen vorprogrammiert: Es ist uns nicht nur einmal passiert, dass der letzte überlebende Spieler in einer brenzligen Situation intuitiv in die Hilfsblase flüchtet, nur um dann zu merken, dass kein Kompagnon mehr am Leben ist, um ihn zurückzuholen – marsch zurück zur Oberweltkarte!

Auch die von uns so ungeliebten Geisterhäuser verlieren im Team ihren Schrecken; wenn mehrere Spieler nach allen Seiten spähen und den Gespenstern mutig ins Antlitz blicken, trauen die sich erst gar nicht heran. Gleiches gilt für die Stages, in denen ein Padaleur interaktive Elemente per Remote-Neigung lenkt: Wenn Mario mit dem Suchscheinwerfer leuchtet oder Luigi eine Plattform dirigiert, können die beiden Toads Gegner abwehren, Schalter aktivieren oder nach Sternenmünzen grabschen. Gerade bei der Jagd nach den begehrten Goldtalern tritt der augenscheinlichste aller Vorteile zutage: Beißen einer, zwei oder sogar drei Zocker ins Gras, ist das Level trotzdem noch nicht verloren. Das ermöglicht Euch, einen Spieler bei einem Harakiri-Sprung nach einer Sternenmünze zu opfern und lässt den Adrenalinspiegel auch beim Bossduell nicht hochschnellen. Denn wie oft bin ich schon mit drei erbeuteten Sterntalern im Gepäck als kleiner Mario zum Boss gekommen und habe dann aus reiner 'Nur nicht auf seinen Stacheln landen'-Nervosität ins Gras gebissen. Jetzt treten dem Schuft vier selbstbewusste Jump'n'Recken entgegen, die eigentlich nur gewinnen können – auch der schwächste im Team feiert so regelmäßige Erfolgserlebnisse. Außerdem verbrauchen auch erfahrene Mario-Lenker im Mehrspieler-Modus ein paar Continues – das ist schon aufgrund des Chaosfaktors kaum zu vermeiden. Doch Schwamm drüber: Das schweißt zusammen und lässt die Grenzen zwischen Nintendo-Nerd und Gelegenheitsspieler verschwimmen. Denn spätestens, wenn doch mal einer von uns einem Zwischengegner allein gegenübertreten muss und mit hektischen Sprüngen vor dessen Kettenhund Reißaus nimmt, sind alle Streitereien vergessen: Wir feuern meine Freundin, deren gelber Toad mehrfach nur um Haaresbreite überlebt, solange johlend an, bis sie den Obermotz in den Staub getreten hat. *ms*



Wusstet Ihr eigentlich, dass...

- ...Mario seine Mütze abnimmt, wenn er 99 oder mehr Leben auf dem Konto hat?
- ...beim Retten eines gefangenen Toads die rechte Zahl der Abschluss-Levelzeit darüber entscheidet, ob auf der Oberwelt ein neues gelbes, grünes oder rotes Pilzhaus entsteht?
- ...Ihr nach dem Einnehmen eines Sterns auch Gegner von der Oberweltkarte rempeln könnt?
- ...sich nach dem Sieg über Bowser eine neunte Welt mit nochmals acht Levels auftut? Ihr erhaltet Zugang zu je einem dieser acht Levels, wenn Ihr alle Sternenmünzen in einer Welt gefunden habt.
- ...beim Abspann bis zu drei Freunde mithüpfen (und mitzerstören) dürfen, auch wenn Ihr Bowser gerade allein besiegt habt?
- ...dass Ihr nach dem einmaligen Durchspielen jederzeit richtig speichern könnt?
- ...dass u.a. das Auffinden aller Geheimausgänge und Warp-Kanonen vonnöten ist, damit in Peachs Schloss (Madame residiert am Anfang der ersten Welt) sämtliche Spieletipps zum Kauf angeboten werden?
- ...Ihr Sternenmünzen auch mit geworfenen Fässern oder Panzer erbeuten könnt?
- ...Ihr das (famose) Level 7-6 (Bild links unten) nur zu Gesicht bekommt, wenn Ihr den Geheimausgang im ersten Schloss der siebten Welt findet? Der ist dort im zweiten Raum versteckt: Springt bei den beiden übereinandersitzenden Kanonen an die rechte Wand und erreicht den versteckten Ausgang!
- ...Euren Spielstand bis zu fünf Sterne zieren – je nachdem, ob Ihr alle Sternenmünzen erbeutet oder Ausgänge gefunden habt? Wenn Ihr Super-Assistent Luigi nie benutzt habt, funkeln sie sogar.
- ...Ihr die turmhohen Wüstengegner (die wie gestapelte Orangen aussehen) mit einem Frostschuss in einen Haufen Eiswürfel verwandeln könnt?
- ...eine gleichzeitige Stampfattacke von zwei oder mehr Spielern alle nicht fliegenden Feinde killt?
- ...dass für die Platzierung der Karten beim Memory-Minispiel pro Welt sechs fixe Schemata existieren, die durchgewechselt werden? Die Kartenverteilung wird also nicht vom Spiel zufällig berechnet. Der statistisch sicherste Platz ist in Reihe 1, Spalte 4.

Borderlands: Mad Moxxi's Underdome Riot

Zu lang, zu schwer, zu genrefremd: Der zweite Download-Inhalt wagt sich auf zu neuen Ufern – und scheitert daran, den Spieler zu motivieren.

Entwickler	**Gearbox, USA**
Hersteller	**Take 2**
System	**PS3, 360**
Preis	**8 Euro (PS3), 10 Euro (360)**
Hauptspiel	**86% (Test in M! 12/09)**

Gearbox schlägt mit dem zweiten Download einen neuen Weg in dem auflevelbasierten Rollenspiel-Shooter ein. Ihr stillt weder Euren Durst nach Waffen, Ausrüstung oder Stufenaufstiegen, sondern giert danach, der nächste Ehemann von sexy Braut Mad Moxxi in einer Reihe von vielen zu werden. Anders ist es nicht zu erklären, dass Ihr an einem knallharten Turnier teilnehmt, das in seiner Struktur dem Firefight-Modus aus "Halo: ODST" ähnelt. Drei großräumige Arenen stehen zur Auswahl, in denen Ihr anfangs fünf Runden mit fünf Gegnerwellen überleben müsst. Die größere Turniervariante lässt Euch gar 20 Runden antreten, die Euch locker vier Stunden Spielzeit abverlangen. Daher unverständlich: Eine Speicherfunktion ist nicht vorhanden. Ebenfalls der Motivation hinderlich: Solltet Ihr sterben, werdet Ihr um eine ganze Runde zurückgestuft – das nervt. Die fünfte Welle jeder Runde ruft zudem einen von acht Bossen aus dem Hauptspiel auf den Plan. Neue Gegnertypen spart sich Gearbox, Ihr ballert auf die variantenarmen Feinde der Basiskampagne.

Wer an die typischen Survival-Modi anderer Spiele denkt, liegt falsch. Im "Underdome Riot" überrennen Euch nicht die Gegner, vielmehr jagt Ihr ihnen hinterher. Diese verharren meist an fixen Positionen und warten auf ihren Abschuss. Trotzdem ist der Zusatzinhalt frustrierend schwer, egal ob Ihr mit einem Charakter Level 50 oder Stufe 15 antretet – denn die Gegnerstärke ist angepasst. Großer Schwachpunkt ist die Entlohnung der knackigen Arenakämpfe: Ihr erhaltet weder Erfahrung noch nennenswert starke oder seltene Waffen. *pu*



Philip Ulc

"GEHT SO"

Nach dem starken Download-Debüt "The Zombie Island of Dr. Ned" bin ich von dem zweiten Zusatzpack enttäuscht: Die Spielzeit der Arenen ist viel zu lang, beim Ableben werdet Ihr unfair zurückgestuft und die Entlohnung ist praktisch nicht vorhanden. Nicht einmal die Waffenfertigkeiten profitieren von den hunderten von Abschüssen. Das drückt auf die Motivation und ich fragte mich mehrmals: Warum soll ich weiterspielen? Abwechslung kommt nur durch eine Art Glücksrad vor jeder Gegnerwelle auf, so dass Ihr beispielsweise schneller lauft oder nur Shotgun-Schaden verursacht – ein Trostpflaster.



360 So nah wie hier kommen Euch die Gegner selten. Stattdessen lauft Ihr die großen Areale nach Feindvolk ab.



360 Dieser Claptrap mit Smoking verwaltet im "Underdome"-Vorzimmer die Inventar-Bank mit 42 Slots – das ist zu wenig.

Trials HD Big Pack

Wie im Interview vor einigen Ausgaben angekündigt, waren die Entwickler fleißig und haben für das famose Download-Spiel ein Zusatzpaket mit kniffligen wie einfallsreichen Kursen gebastelt.

Entwickler	**RedLynx, Finnland**
Hersteller	**RedLynx**
System	**360**
Preis	**5 Euro**
Hauptspiel	**9 von 10 (Test in M! 10/09)**

Der Name ist Programm – das 'große Paket' bietet für 5 Euro eine ganze Menge Motocross-Spaß. Die 23 neuen Kurse richten sich vornehmlich an "Trials"-Kenner und -Könner – beginnen sie doch erst ab der Schwierigkeitsstufe 'mittel'. In dieser Kategorie tummeln sich zwölf frische Strecken, die erfahrene Fahrer ohne Probleme meistern. Für den Griff nach der Gold- oder Platinmedaille müsst Ihr aber auch hier pro Aufgabe schon mal eine Stunde 'aufs Maul fallen' einplanen. Bei den schweren Strecken tummeln sich satte neun Neuzugänge, auch hier wurde das Kursangebot also mehr als verdoppelt. Die bislang drei fiesen Extrem-Pisten erhalten zwei frische 'Verbündete'; während in dieser Kategorie der (irre) Schwierigkeitsgrad 'nur' erhalten blieb, wurde das Niveau im Durchschnitt etwas angehoben – unterfordert fühlt sich hier keiner.

Erfreulicherweise ist das Design mancher Kurse abgehobener, flippiger und variantenreicher als das der Originalpisten – nicht zuletzt der '1 Bit'-Ausflug (linkes Bild) oder die Tour auf dem Mini-Motorrad tun sich hier hervor. Wer gerne viele Strecken am Stück fährt, freut sich über fünf zusätzliche Wettkämpfe. Radaubrüder stürzen sich lieber in die zwölf neuen Technikparcours. Die sind ihren zwölf Vorgängern zwar sehr ähnlich (auf Kugel fahren, Flipper, Bombe ziehen etc.), lösen aber auch ähnlich rasch das 'Nur noch einen Versuch'-Syndrom aus – Stichwort: Skisprung.

Viele neue Editor-Objekte (z.B. Wind) runden das prall gefüllte Paket ab, in dem fast so viel Umfang wie im Originalspiel steckt. *ms*



Matthias Schmid

"SUPER"

Das nenne ich mal ein tolles Preis-Leistungs-Verhältnis – für nur 5 Euro bekomme ich noch einmal so viel "Trials HD" wie im ganzen Originalspiel steckte. Und das Beste: Die neuen Kurse halten das hohe Niveau des Hauptspiels und sind optisch sogar etwas abwechslungsreicher gestaltet. Nur die zusätzlichen Technikparcours können da nicht ganz mithalten.



360 Die witzige '1 Bit'-Piste verblüfft mit minimalistischem Retro-Look und vielen beweglichen Elementen.



360 Die Anstiege der Schrottplatz-Strecke sind leicht zu schaffen, sehen mit ihren Autoleichen aber schick aus.



FAST STRIKER

Ein neuer Neo-Geo-Shooter am 2D-Horizont – M! Games berichtet exklusiv von der Front!

X "Fast Striker" ist ein Vertikal-Shooter, ein 2D-Ballerspiel des deutschen Entwicklers NG:DEV.TEAM, bei dem sich der Hintergrund von oben nach unten über den Bildschirm schiebt. Ausgelegt ist er auf das gewohnte 4:3-Fernsehformat: 'Vertizontal' heißt diese Spielart im Fachchinesisch. Wie wir beim Probespiel feststellen, orientiert sich der Ablauf an Klassikern wie "Strikers 1945", "DoDonPatchi" und "Ikaruga", erreicht allerdings nicht ganz deren Perfektion. Während Ihr im 'Original'-Modus um das nackte Überleben Eures Raumgleiters kämpft, gilt es bei 'Maniac' eine Schusskette zu halten und bei 'Color' durch Farbkombinationen bei den Abschüssen zu punkten.

Es ist ein wohliges Gefühl, exklusiv ein Spiel zu enthüllen – besonders, wenn es sich dabei um einen neuen Titel für das Neo-Geo handelt. Dabei hat dessen Hersteller SNK die 16-Bit-Konsole vor knapp sechs Jahren in Rente geschickt. Timm und René Hellwig stört dieser Umstand nicht. Nach dem Horizontal-Einstand "Last Hope" (2006) präsentieren die Brüder aus Hannover mit "Fast Striker" ihre zweite Ballerei für die betagte Hardware. Ein Spiel, das auch international Potenzial besitzt. Das Entwickler-Duo plant dementsprechend, den Shooter mit SNK Playmore als Vertrieb in die verbliebenen Arcades dieser Welt zu bringen. Noch fehlt indes die Zusage des japanischen Wunschpartners.

Unabhängig davon scheinen die beiden Entwickler aus den Fehlern ihres Erstlings gelernt zu haben. "Belohnen statt bestrafen" lautet mittlerweile die Maxime. Gelegenheits-Helden bekommen dank des einstellbaren Schwierigkeitsgrads die Chance, mehr als nur den ersten Level zu sehen. "Früher dachten wir, dass Rücksetzpunkte für ein gutes Spieldesign notwendig seien", gesteht Timm. "Später habe ich begriffen, dass das völliger Unsinn ist und man so etwas nicht braucht." Langfristig bei der Stange halten soll die Spieler ein diffiziles Punktesystem.

Die gerenderten Hintergründe von "Fast Striker" fliegen mit 60 Bildern pro Sekunde vorbei, während ein Meer aus farbigen Kugeln dem Spieler den Schweiß auf die Stirn treibt. Ein Blick unter die Haube beweist: Die Grafikpracht produziert tatsächlich nur ein Neo-Geo MVS. Technisch kitzelt "Fast Striker" mehr aus dem System heraus als jedes andere Spiel. Erst im sechsten und letzten Level gerät die Ballerei noch ein wenig ins Stocken und Grafikfehler zeigen sich. "Daran arbeiten wir aktuell", kommentiert René. Auf das fertige Werk darf man gespannt sein – Mitte 2010 ist es soweit. *jo*



Der grüne Grinding-Laser sorgt für doppelte Punktezahl.


Klassisch: Ein Balken zeigt die Energie des Bossgegners.



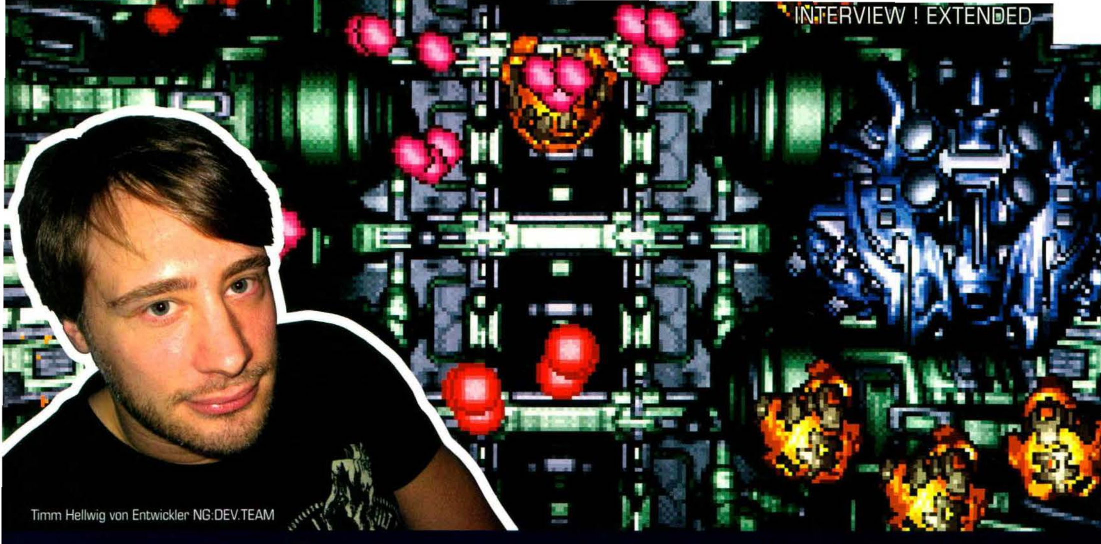
René (links) und Timm Hellwig beim Beta-Test ihres kommenden Shooters.



Gewöhnungsbedürftig: Ihr dürft auch nach hinten schießen.



Laserbarrieren zwingen das Raumschiff auf die richtige Bahn.



Timm Hellwig von Entwickler NG:DEV.TEAM

"Für das Neo-Geo ist es das bisherige Maximum"

Ein Neo-Geo-Spielhallenspiel aus Deutschland? Exotischer wäre wohl nur noch eine Aufbausimulation aus Nippon. Wir entlockten Projektleiter Timm Hellwig (32 Jahre) geheime Endgegnertaktiken, angepeilte Verkaufspreise und seine Ansichten über Japaner.

M! Games: NG:DEV.TEAM ist der weltweit letzte, aktive Entwickler für das Neo-Geo. Wie fühlt man sich dabei?
Timm Hellwig: Gut! Über Konkurrenz würden wir uns dennoch freuen, weil wir auch gerne andere neue Spiele als unsere zocken würden. Die eigenen Games kann man nicht so genießen, weil man alles bereits auswendig kennt. Doch selbst im Hobby-Bereich traut sich offenbar niemand so richtig an das System heran. Das Niveau ist natürlich auch hoch: Auf dem Neo-Geo brauchst du mit simplen Spielchen nicht anzukommen.

SNK Playmore hat sich angeblich aus dem MVS-Geschäft verabschiedet, weil sie das Raubkopien-Problem nicht in den Griff bekommen haben. Bereitet Euch das keine Sorgen?
Unsere Module verfügen über eine Kopierschutztechnik. Wir verwenden auch eigene Platinen, neu und deutlich besser. Wir kennen die Schwachstellen, die SNK Playmore in den Designs hatte, und sollten sie alle behoben haben.

Eine kleine Firma löst das Problem, vor dem der Neo-Geo-Rechteinhaber SNK Playmore kapitulierte?
Wir sind flexibel und mutig, während Japaner bei geschäftlichen Entscheidungen sehr zurückhaltend sind. Ich habe mich in die Verschlüsselungstechniken eingearbeitet und sie geplant. Um die konkrete Umsetzung hat sich ein Ingenieur gekümmert.

SNK hat bei jedem Spiel die Megabit-Zahl auf die Packung gedruckt. Welche Zahl würde bei "Fast Striker" stehen?
Über 1.000 auf jeden Fall. Unsere Technik ist so ausgerichtet, dass wir auf der Grafikseite 1.024 Megabit haben können. Das Höchste was SNK in puncto Grafik aufbot, waren 512 Megabit, da schaffen wir also das Doppelte. Es wird das größte Spiel für das Neo-Geo.

Wie viele Schüsse fliegen dabei gleichzeitig über den Schirm?
Ich glaube, es sind etwa 140. Im Vergleich zu den neuesten Cave-Spielen ist das zwar wenig, für das Neo-Geo aber das bisherige Maximum.

Als Hintergrund des Spiels sieht man unter anderem eine dreidimensional wirkende Stadt. Wie funktioniert das?
Das ist eine gerenderte 3D-Animation, die das Programm abspielt. Es sind 120 Bilder hintereinander, die sich nach einem Durchlauf wiederholen. An Speicher verbraucht das 64 bis 128 Megabit pro Hintergrund.

Wie seid Ihr auf den Namen "Fast Striker" gekommen? Er klingt ein wenig nach Fußballspiel...
Da jetzt doch Kritik laut wurde, überlegen wir uns das noch. Der Name stammt von René, ursprünglich sollte er die Geschwindigkeit des Spiels untermauern. Auf "Fast" hatten wir uns recht schnell geeinigt, dann hat René noch "Striker" ins Feld geführt. Es heißt also so etwas wie "Schneller Angreifer".

Wie funktioniert das Punktesystem im 'Maniac'-Modus, der das Herzstück Eures Spiels zu sein scheint?
Im 'Maniac'-Modus musst du ähnlich wie in "DoDonPachi" in einem bestimmten Zeitfenster Gegner töten. Es gibt links eine Anzeige, die langsam abnimmt. Wenn diese Anzeige auf null sinkt, ist die Chain, also die Schusskette, gebrochen. Du musst möglichst schnell wieder Gegner zerstören, damit die Anzeige wieder steigt. Eine Erweiterung und Eigenart unseres Spiels ist das sogenannte 'Grinding'. Wenn man große Gegner lange mit dem Beam-Schuss bearbeitet, aktiviert man diesen Modus. Das Raumschiff und der Laser färben sich grün, man zieht Energie vom Gegner ab und bekommt in dieser Zeit doppelt so viele Punkte und einen doppelt so hohen Chain-Wert. Das Grinding einzusetzen, ist daher das A und O, um richtig zu punkten.

Wie sehen die Levelbosse aus und wie besiegt man sie?
Es sind Maschinen und Raumschiffe. Wir haben zum Beispiel ein Raumschiff mit Turbinen namens Guardian. Das fliegt über eine Stadt und soll sie beschützen. Du kannst für mehr Punkte zuerst die Turbinen abschießen. Solche Geheimnisse entstehen in einem kreativen Prozess. Wir setzen uns dafür nicht einen Monat hin, schreiben alles vorher auf und arbeiten es dann ab. Wir diskutieren, spielen und setzen es um.

Was macht einen guten Shooter aus? Wie geht man das an?
Das ist eine schwierige Frage. Ein Konzept hatten wir schon, wobei wir uns mit der Zeit von den ursprünglichen Ideen wieder entfernt haben. Der Color-Mode war zu Beginn der Haupt-Spielmodus. Er ist ein bisschen an "Radiant Silvergun" und "Ikaruga" angelehnt, wurde uns mit der Zeit aber doch ein wenig zu abstrus.

Europäische 2D-Shooter sehen häufig gut aus, offenbaren aber auf den zweiten Blick Mängel im Spielablauf. Oft sind es Details, die den Unterschied machen. Sind Japaner die besseren 2D-Shooter-Entwickler?
Was heißt die besseren? Ich denke, das Problem ist, dass bei den europäischen Shootern zu lange an bestimmten Konzepten festgehalten wurde, während die japanischen den meisten Leuten mehr Spaß machen. Es gibt aber sicherlich auch Spieler, die die sogenannten Euro-Shmups gut finden. Am Erfolg von "Söldner-X" sieht man ja, dass es durchaus solche Leute gibt. Ich selbst stimme auch zu, dass die Japaner sehr viel besser sind und alles über Jahre hinweg perfektioniert haben. Bestes Beispiel: Cave. Egal, wo man hinschaut: Alles ist perfekt durchdacht. Als Entwickler fällt einem das noch stärker auf. Weiterentwicklung findet natürlich eher im Detail statt.

Und womit bereichert Euer Spiel das Genre?
Im Prinzip durch das Grinding, das eine Weiterentwicklung von bekannten Konzepten darstellt. Ansonsten natürlich mit der Grafik. Die gerenderten Hintergründe sind etwas Besonderes, nicht nur auf dem Neo-Geo, sondern auch insgesamt in der Spielhallenszene. Cave verwendet große Landschaftstapeten, während bei uns die Hintergründe animiert sind.

Welchen Verkaufspreis strebt Ihr an?
Da wir "Fast Striker" für die Spielhalle veröffentlichen wollen, wird sich der Preis an der Konkurrenz orientieren. Etwas günstiger zwar, weil wir noch Neulinge sind, aber es wird schon teuer. Wir planen aber, später für den Heimmarkt noch eine billigere Modulversion anzubieten. Wahrscheinlich müssen wir hierfür die Münzroutinen anpassen, damit die günstigere Version nicht in die Spielhalle wandern kann. Neo-Geo-Home-Versionen von "Fast Striker" stehen aber erst einmal nicht auf dem Plan.

Wie viel kostet eine neue Spielplatine von Cave eigentlich für einen Automatenaufsteller?
Um die 1.500 Euro – das möchten wir deutlich unterbieten.

Trotzdem eine Menge Geld, aber Neo-Geo-Besitzer sind Kummer gewohnt. Wann soll das Spiel erscheinen?
Wir brauchen noch etwa bis Februar, um das Spiel fertig zu stellen. In der Zeit verhandeln wir auch mit möglichen Herausgebern. Es wäre schön, das Spiel auf der nächsten Arcade-Messe ankündigen zu können.

Werden weitere Neo-Geo-Spiele folgen?
Ja, auf jeden Fall!

Arkedo Series – 03 PIXEL!



360 Ebenso stilvoll wie nostalgisch: Bei den leicht glühenden Riesenpixeln werden Game-Boy-Erinnerungen wach.



In der letzten M! haben wir bereits ihr feines DS-Spiel "Maestro! Jump in Music" gelobt, jetzt punktet das kleine französische Studio Pastagames! erneut: Gemeinsam mit ihren Kollegen bei Arkedo (u.a. "Big Bang Mini") veröffentlichten sie kurz vor Weihnachten ein exzellentes, klassisch angehauchtes Jump'n'Run, das nicht nur durch seinen wunderbar eigenwilligen Look besticht, sondern auch spielerisch überzeugt. Ihr steuert die Katze Pixel durch acht 2D-Levels, die grafisch an schwarzweiße Game-Boy-Szenarien erinnern, nur eben in HD – das ist ausgesprochen elegant und stilvoll. Auch wenn spielerisch manche Blindsprünge dezent nerven, verzeiht man diese dank griffiger, flotter Steuerung, fairer Rücksetzpunkte und unendlich Leben. Als kleine Innovation betrachtet Ihr per Lupenfunktion manche Hintergrundelemente genauer und entdeckt so Extras und Schalter. Auch wenn Könner Pixels Abenteuer schnell durchspielen, ist es doch ein spaßiges und charmantes Jump'n'Run, das auch locker als vollwertiger Xbox-Live-Arcade-Titel getaugt hätte. Da gibt es nur eins: Runterladen! *tn*

Entwickler	Pastagames! & Arkedo, FRA	8 Spielspaß
Preis	3 Euro	

DSi macht Euch zu Künstlern

SPIELE • Nachdem Nintendo bislang sinnfreie oder bestenfalls mittelprächtige Pseudo-Anwendungen als DSi-Download angeboten hat, gibt es mit den beiden "Art Academy"-Teilen endlich etwas Reizvolles: Der in zwei Semester für je 8 Euro aufgeteilte Zeichenkurs bringt Euch in sechs bzw. vier Lektionen ausführlich und leicht verständlich die Grundlagen der Malerei bei. So erfahrt Ihr anhand der Aus- und Vorführungen eines Pixellehrers z.B., wie man den Lichteinfall umsetzt, welche Auswirkungen die Richtung des Pinselstrichs haben und noch einiges mehr – Bob Ross wäre stolz gewesen! Alles malt Ihr anhand echter Bilder nach, nur manchmal sind die Angaben etwas zu diffus. Ein technisch sehr gut umgesetzter Freies-Zeichnen-Modus rundet das Angebot ab und macht zumindest das erste Semester zum reizvollen und gelungenen Download. Schade dagegen, dass der Nachfolger weniger Lektionen bietet, aber trotzdem das Gleiche kostet.



DSi Das erlernte Wissen setzt Ihr später beim freien Zeichnen um.

Xbox 360 wird zur Spielhalle

SPIELE • Ganz unbeeindruckt von Sonys "PlayStation Home" scheint Microsoft nicht geblieben zu sein, denn der Xbox-Konzern stellte auf der CES in Las Vegas den "Game Room" vor, der dem Konkurrenzprodukt in einigen Aspekten auffällig ähnelt. Dahinter verbirgt sich eine virtuelle Spielhalle, die Ihr mit Euren Avataren besucht, um dort Retrotitel der 1970er bis 1990er zu zocken. Jeder Spieler darf sich seinen eigenen Raum einrichten und mit Automaten füllen: Zu Beginn im Frühjahr sind etwa 30 Klassiker erhältlich, durch wöchentliche Updates wird innerhalb drei Jahren auf rund 1.000 Titel aufgestockt – alle originalgetreu, egal ob es sich um Arcadespiele oder Atari-VCS- und Intellivision-Module handelt. Einmaliges Daddeln kostet 40 Punkte, der Erwerb eines Automaten 240 (nur für Xbox 360) oder 400 (wenn Ihr auch auf dem PC darauf zugreifen wollt). Klingt interessant, aber bis wir das Angebot antesten können, bleiben wir noch skeptisch.



360 Ohne Zigarettenqualm und doofe Slotmaschinen: Im "Game Room" zockt Ihr Arcade-Klassiker.

Keine WiiWare für Deutschland?

SPIELE • Anfang Januar ist es passiert: Auch auf dem Wii gibt es jetzt Download-Spiele, die nicht in Deutschland erhältlich sind. Während "Dandow Dancer" auf dem Mega Drive indiziert ist, trifft die WiiWare-Veröffentlichung "Stop Stress: A Day of Fury" der Bannstrahl, weil sie bei der USK mit einem 'ab 18'-Rating versehen wurde. Allzu sehr zu grämen braucht Ihr Euch über den Verlust aber nicht, denn dahinter steckt ein krude gemachtes Ego-Abenteuer, bei dem Ihr ähnlich wie Michael Douglas im Film "Falling Down" ausrastet. Marschiert durch Eure Wohnung und dann hinaus und zertrümmert Wecker, Autoscheiben sowie allerlei obskure Gegner. Das soll wohl skurril sein, sieht aber vor allem dürftig aus und nervt mit einer unsäglich doof konfigurierten Steuerung, wenig Abwechslung und schlechter Übersicht. Wer seine 8 Euro dafür trotzdem loswerden will, dem hilft ein simpler Kniff: Stellt einfach die Ländereinstellung Eures Wii auf z.B. Österreich, schon taucht der Titel ganz normal im Shop auf. *us*



Wii Ganz schön affig: Das tumbe "Stop Stress" gibt es in Deutschland nicht als Download.

ONLINE-TICKER »

+++ Geld ausgeben leicht gemacht: Für die populärsten Musikspiele gibt es nun eigene Shop-Applikationen: Zu "SingStar" (auf PS3) sowie "Lips", "Guitar Hero" und "Rock Band" auf Xbox 360 stehen seit Kurzem kostenlose, eigenständig lauffähige Tools zum Download, mit denen Ihr Songs Probe hören und kaufen könnt, ohne immer das Hauptspiel starten zu müssen. +++

SPIELSPASS

In der Online-Rubrik werten wir mit einer Skala von 1 bis 10. **1-10**

Matt Hazard: Blood Bath and Beyond

PS3 **360** Action 



360 In den Höhlen des Piratenlevels "Chest of the Pirate Queen" findet Matt Hazard erstmals einen Flammenwerfer, mit dem er Feinden Feuer unterm Hintern macht. Doch Vorsicht: Die Munition Eurer Extrawaffen ist begrenzt.

DAS DEBÜT: EAT LEAD

In "Eat Lead: The Return of Matt Hazard" feiert der fiktive Ego-Shooter-Veteran Matt nach zahlreichen Casual-Gurken sein angebliches Comeback und parodiert damit offensichtlich 3D Realms "Duke Nukem Forever". Spielerisch eher durchwachsen (66 Punkte in Ausgabe 05/09) gefällt "Eat Lead" durch seinen humorvollen Rundumschlag, der nicht einmal vor Mario oder dem Master Chief Halt macht und sogar ein "Castle Wolfenstein 3D"-Level in 8-Bit-Optik bietet – inklusive flacher Bitmap-Wehrmacht.





360 Hat Matt ausreichend Gegner erledigt, füllt sich eine 'Hazard-Time' getaufte Energieleiste. Per Y-Taste ausgelöst, verursacht Ihr so kurzzeitig mehr Schaden.



360 Im Offline-Koop-Modus richtet Ihr schnell ein verheerendes Blutbad an – denn zimperlich ist "Matt Hazard" nämlich nicht.

"Eat Lead: The Return of Matt Hazard" war weder ein gutes Spiel (siehe Kasten) noch war die Third-Person-Ballerei besonders erfolgreich. Diesen Umstand greifen die Entwickler im Download-Nachfolger "Matt Hazard: Blood Bath and Beyond" auf und nehmen sich selbst auf die Schippe. So bietet der 2,5D-Shooter beispielsweise Dialoge zwischen den acht Levels nur in Textkästen, weil das Budget für die Fortsetzung nach dem Misserfolg des Erstlings drastisch gekürzt wurde. Auch während der Spielabschnitte müsst Ihr mit wenigen, repetitiven Sprachsamples leben.

"Matt Hazard" ist ein grafisch ansehnlicher Mix aus Old-School-Ballereien à la "Contra" oder "Metal Slug" und einer Prise "Shadow Complex". Matts Erzfeind General Neutronov hat per Zeitmaschine Euer Alter Ego aus 8-Bit-Tagen entführt und Ihr müsst ihn bzw. Euch selbst retten. Die Logik dahinter ist so bescheuert wie nachvollziehbar: Stirbt Pixel-Matt, ist auch der Polygonheld tot. Statt weiter darüber nachzudenken, stürzen wir uns ins Gemetzel, das im Gegensatz zu "Eat Lead" mit Blut und Splattereffekten nicht geizt. Während Ihr kanadischen Mountys, Piratenskeletten und femininen Kreuzfahrt-Stewards den Garaus macht, sammelt Ihr Extrawaffen wie Schrotflinte, Maschinengewehr, Raketenwerfer und – besonders spektakulär – einen Flammenwerfer. Gegner hinterlassen nicht nur Lebensenergie und Munition, sondern auch Münzen, mit denen Ihr zwischen den Abschnitten in Ragdoll-Pachinko-Automaten Bonuspunkte ergattert. Den Wiederspielwert erhöhen drei aufspürbare NES-Module pro Level, die Informationen zu fiktiven Spielen aus Matts Karriere freischalten.

360 Zum Abschluss jeden Levels warten obligatorische Endgegner, die nur mit der richtigen Taktik zu bezwingen sind: Feuert die Raketen auf den Leuchtturm zurück!

Mit gedrücktem linken Trigger schießt Ihr in die Bildtiefe, Granaten liegen in den horizontal wie vertikal scrollenden Levels ebenfalls bereit. Die Abschnitte orientieren sich thematisch an bekannten Videospielen – neben Referenzen an "BioShock" und "Mirror's Edge" ballert Matt auch in einer "Mario"-Passage. Das ist mal mehr, mal weniger witzig und macht vor allem zu zweit im Offline-Koop-Modus Laune. Wer den Humor von "Eat Lead" mochte, schlägt zu, denn Selbstironie ist in Videospielen noch immer viel zu selten! Leider ist die Steuerung zu keiner Zeit so präzise wie in eingangs genannten Vorbildern – und nur auf dem einfachsten der drei Schwierigkeitsstufen genießt Ihr den Luxus unbegrenzter Continues und einer Energieleiste, ansonsten tötet schon ein Treffer. Nach zwei Stunden Spielzeit ist bereits Schluss, was "Matt Hazard" zu einem teuren Vergnügen macht. *mh*

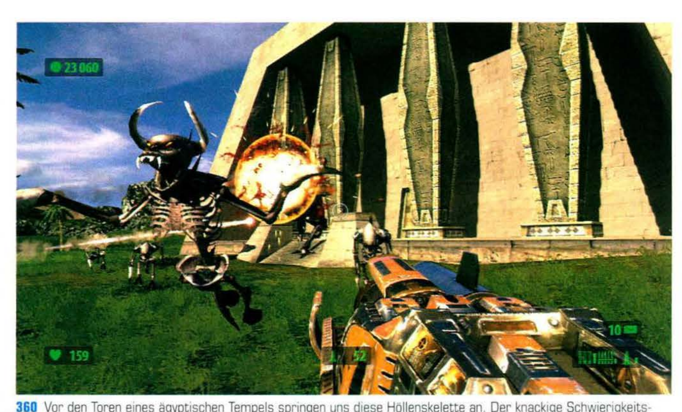
SPIELSPASS

Entwickler	**Vicious Cycle, USA**	**7**
Hersteller	**D3**	
Preis	**13/15 Euro**	

Serious Sam HD: The First Encounter

360 **Ego-Shooter** 

2001 erschien ein Shooter, der uns aufgrund seiner Reduzierung auf das Wesentliche in Erinnerung geblieben ist. "Serious Sam" legte seinen Fokus komplett aufs Ballern und blendete jeden Schnörkel wie Rätsel, Erkundung oder Gegner-KI aus. Der kroatische Entwickler Croteam übernimmt die PC-Vorlage und setzt die Ego-Ballerei 1:1 auf die Xbox 360 um – lediglich optisch den heutigen Standards angepasst (daher der HD-Zusatz). Die Grafik wirkt trotzdem trist, die detailarmen Levels bieten kaum Abwechslung. Doch für Sightseeing bleibt ohnehin keine Zeit, denn im antiken Ägypten muss sich die "Duke Nukem"-Kopie Sam Stone Massen an skurrilen Gegnern wie Kampffröschen oder kopflosen Bombenläufern stellen, die gute Reflexe und ständige Positionswechsel erfordern. Den Feinden rückt Ihr mit überwiegend konventionellen Waffen auf den Leib, darunter Maschinengewehr, Shotgun und Raketenwerfer, aber auch Laserwummen. Irre: Später findet Ihr eine Kanonenschleuder, deren massive Kugeln die Gegner schlicht umkegeln. Was Solisten durchaus für einige Stunden fordert, vor allem durch den heftigen, aber in sechs Stufen variablen Schwierigkeitsgrad, sollte sich im Mehrspieler-Modus multiplizieren. Eigentlich, denn zum einen dürft Ihr mit bis zu vier Freunden nur online ran (völlig unverständlich, warum kein Splitscreen-Modus eingebaut wurde), zum anderen fehlt eine Host-Migration. Im Testspiel wurden wir nach 90 Minuten Dauerballern unsanft aus dem Spiel gekickt, weil sich der Host ausklinkte. Das darf in Zeiten von Xbox Live nicht passieren. So beraubt sich "Serious Sam HD" seiner Chance zu beweisen, warum ein acht Jahre altes Spiel auch heute noch 15 Euro wert wäre. *pu*



360 Vor den Toren eines ägyptischen Tempels springen uns diese Höllenskelette an. Der knackige Schwierigkeitsgrad wird dezent durch eine Quicksafe-Funktion entschärft. Der Multiplayer ist dagegen spaßiges Run-and-Gun.



SPIELSPASS
Entwickler **Croteam, Kroatien**
Hersteller **Majesco**
Preis **15 Euro**
6

Moki Moki

Wii **Geschicklichkeit** 



Wii Auf dem Bildschirm ist ordentlich was los, dabei habt Ihr nur indirekten Einfluss auf das geschäftige Treiben.

Begleitet die kleinen, irgendwie hasigen Mokis sicher zu den glühenden Portalen, um zu verhindern, dass die gefräßigen Groblins sie verputzen. Das erinnert ein wenig an Segas Dreamcast-Klassiker "Chu Chu Rocket" oder Sonys PSP-Spaß "LocoRoco", ist aber leider nicht so spaßig. Das Spiel wird lediglich über das Steuerkreuz der Remote kontrolliert – durch Drücken beeinflusst Ihr Teile der Levels, direkte Kontrolle über die Mokis habt Ihr nie. Mit 100 Levels ist der Umfang recht ordentlich, leider hält sich das Spiel aber mit Überraschungen und Abwechslung so sehr zurück, dass sich auf Dauer Monotonie breitmacht.

Auch wenn "Moki Moki" witzig, bunt und poliert erscheint, wirklich begeistert die unterm Strich zu simple Puzzelei nicht. *us*



SPIELSPASS
Entwickler **Natsume, Japan**
Hersteller **Natsume**
Preis **8 Euro**
5

Tomena Sanner



Wii **Geschicklichkeit**



Wii Auch das gehört zum Alltag eines gestressten Läufers: Auf dem Rücken des Triceratops reitet Mr. Susumu durch den Urzeit-Level.

Simpel und enorm spaßig – "Tomena Sanner" stellt eines der wenigen Highlights des trüben WiiWare-Winters dar. Das einfache Spielprinzip: Mr. Susumu rennt durch scrollende Levels – alles, was Ihr tun müsst, ist zum richtigen Zeitpunkt den A-Knopf zu drücken, um die mannigfaltigen Hindernisse zu umgehen. Ein Großteil des Humors kommt von den irrwitzigen Aktionen, die Ihr dadurch auslöst. Habt Ihr das Ziel rechtzeitig erreicht, legt Ihr – umgeben von den früheren Widersachern – eine flotte Tanzspieleinlage aufs Parkett. Schicke Animationen und stilvolle Hintergründe geben "Tomena Sanner" seinen eigenen Look. Zudem ladet Ihr Eure Rekorde hoch und tretet gegen Geister Eurer Freunde an. "Tomena Sanner" ist ein kurzes, aber schräges Vergnügen. *tn*

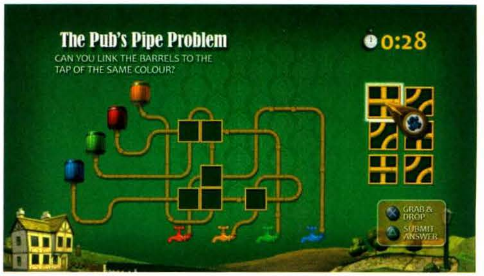
SPIELSPASS
Entwickler **Hudson, Japan**
Hersteller **Konami**
Preis **5 Euro**
7

Blue Toad Murder Files

PS3 **Denkspiel** 



PS3 Die Charakterköpfe sind gut animiert, während nach Hörbuch-Art ein einziger Sprecher sämtliche Rollen übernimmt und seine Aufgabe gut erledigt.



PS3 Beim ersten Mal interessant, danach redundant: Wie dieses Rätsel sind die meisten Aufgaben nicht für wiederholtes Knobeln gedacht.

Die "Buzz!"-Experten Relentless Games wagen sich an ein neues Projekt: Bei den "Blue Toad Murder Files", die in sechs einzeln erhältliche Download-Kapitel aufgeteilt sind, löst Ihr verschiedene Kriminalfälle im Örtchen Little Riddle mit Grips und Knobelei. Sowohl Umgebung, Charaktere als auch Sprachausgabe entpuppen sich als launige und liebevolle Parodie des britischen Landlebens und seiner skurrilen Stereotypen. Dies wird technisch unspektakulär, aber ansehnlich in Szene gesetzt. Einziger Haken: Alles ist zwingend Englisch, es gibt nicht einmal deutsche Untertitel – sprachunkundige Zocker werden mit den bewusst schnörkeligen Sätzen Probleme haben. Der Spielablauf entpuppt sich als eine Art "Professor Layton Light", denn weder die simpel gestrickte Ortserkundung noch die Rätselaufgaben können dem Vorbild das Wasser reichen. Die überwiegend schlichten Bilder- und Verschieberätsel sowie Logik- und Mathefragen sind meist schnell gelöst und nur einmal interessant. Wenige knackige Ausnahmen nerven hingegen dadurch, dass es nach falschen Antworten keine hilfreichen Hinweise gibt. Die größte Schwäche der "Blue Toad Murder Files" ist ihre Kürze: Nur ein Dutzend Aufgaben pro Kapitel sind für 7 Euro arg wenig, denn Ihr braucht kaum mehr eine Stunde bis zum Ende. Die Fälle sind zudem so eindeutig inszeniert, dass es kaum möglich ist, beim Tippen auf den gesuchten Täter daneben zu liegen. So bekommt Ihr ein leicht verdauliches Rätselhäppchen, von dem Ihr aber kaum satt werdet. *us*



SPIELSPASS 5

Entwickler	Relentless G., UK
Hersteller	Relentless Games
Preis	je 7 Euro

Hustle Kings

PS3 **Sport** 



PS3 Die Kulissen jenseits des Pooltisches sind stilvoll inszeniert, allerdings seht Ihr weder Euren Spieler noch andere Menschen.

Steht Euch der Sinn nach einer Partie Billard, ohne aufstehen zu müssen? Dann ist "Hustle Kings" das Richtige. Grafisch überzeugt die Queue-Artistik: Die Umgebungen und die Kugeln mit ihren nicht zu aufdringlichen Spiegelungen sorgen für einwandfreie Billard-Atmosphäre. Spielerisch ist alles enthalten, was man von einer guten Simulation erwartet: Anvisieren, Winkel einschätzen und gezieltes Stoßen fühlen sich dank korrekter Physik überzeugend an. Je nach Präferenz stoßt Ihr per Analogstick-Bewegung oder mit dem richtigen Button-Timing. Für mehr Genauigkeit solltet Ihr Euren Queue gelegentlich mit etwas Kreide behandeln – diese und andere Gegenstände kauft Ihr von erspielten Preisgeldern. Ein Online-Modus ist natürlich auch mit von der Partie. *tn*

SPIELSPASS 8

Entwickler	VooFoo Studios, USA
Hersteller	Sony
Preis	8 Euro

Polar Panic

360 **Geschicklichkeit** 



360 Die Lage wird brenzlig: Die ohnehin nicht dummen Gegner fahren nach und nach immer größere Kaliber wie einen Flammenwerfer auf.

Als wackerer Eisbär macht Ihr Euch auf, Eure verschleppte Familie zu befreien. Jeder der 50 Levels entpuppt sich als ein Labyrinth aus Eisblöcken, die Ihr je nach Art und Lage zerbröseln oder schubsen könnt – Letzteres ist ein praktisches Mittel, um Lücken im Boden zu schließen oder feindselige Trapper auszuschalten. Das vom Arcade-Klassiker "Pengo" inspirierte Prinzip wurde gelungen modernisiert, der Story-Modus hat jedoch seine Tücken: Weil die Feinde sich nur selten überrumpeln lassen und vor allem ein unnötiger, unerbittlicher Countdown kaum Zeit für vorsichtiges Agieren lässt, kommt schnell Frust auf. Entspannter sind die Survival-Variante und die Knobelaufgaben, dank derer "Polar Panic" mehr als eine verschenkte Gelegenheit ist. *us*



SPIELSPASS 6

Entwickler	Eiconic Games, USA
Hersteller	Valcon Games
Preis	10 Euro

Eat! Fat! FIGHT!

Wii **Simulation** 0



Wii Der (Hersteller-)Name verpflichtet: Wie die "Dead or Alive"-Mädels wabbeln auch die Sumos ordentlich – nur an anderen Körperstellen.

Liebhaber ausgefallener Japankost erfreuen sich seit Jahren an so manch exotischer Sumo-Simulation. Ob man es glauben mag oder nicht, dank WiiWare ist jetzt sogar eine bei uns erschienen und soll Otto Normalspieler ansprechen. Tecmos "Eat! Fat! FIGHT!" macht richtig Spaß und stellt mehr als nur ein schwabbeliges Kuriosum dar. Zuerst wählt Ihr Euren Sumo-Ringer oder -Ringerin aus, dann geht es sogleich an die Rollenspiel-Aspekte: Ihr müsst Euren feisten Schützling hegen und pflegen, um im Ring erfolgreich zu sein. Dafür wird nicht nur per spaßiger Puzzle-Spielchen ordentlich Chanko gefuttert, auch Balance und Kraft trainiert Ihr in separaten Minispielen. Übertreibt es aber nicht, denn auch wenn Ihr an Kraft und Gewandtheit zulegt, kostet eine Trainingsrunde immer etwas Gewicht – findet deshalb die goldene Mitte. Die eigentlichen Kämpfe laufen in 2D-Ansicht ab: Dann gilt es, den Gegner mit Schlägen und Griffen aus dem Ring zu befördern. Natürlich könnt Ihr im Zweispieler-Modus auch einen Kumpel begrabschen und durch die Arena schieben. "Eat! Fat! FIGHT!" ist hübsch anzusehen, macht Spaß und ist dank der Rollenspiel-Aspekte auch langfristig motivierend. Toll, dass es endlich mal ein Sumo-Exot nach Europa geschafft hat! *tn*

SPIELSPASS 8

Entwickler **Tecmo, Japan**
Hersteller **Tecmo**
Preis **10 Euro**

Vagrant Story

PS3 **PSP** **Rollenspiel**





PS3 Der Grafikstil von "Vagrant Story" ist ungewohnt: Hier trifft Held Ashley Riot zum ersten Mal auf seinen mysteriösen Widersacher Sidney Losstarot.

"Vagrant Story" (2000 für die PSone erschienen) von Ausnahme-Designer Yasumi Matsuno sieht auf den ersten Blick wie die Fantasy-Variante von "Metal Gear Solid" aus. Während die Inszenierung an den Konami-Klassiker erinnert, geht es spielerisch in eine andere Richtung. Zu einer facettenreichen Handlung kommt ein hochkomplexes Spielsystem: Waffen und Gegner weisen zahllose Affinitäten auf. Zudem visiert Ihr in den Kämpfen individuelle Körperteile Eurer Widersacher an und reiht mit etwas Fingerspitzengefühl lange Combos aneinander. Wichtig ist das Schmieden neuer Waffen: Clevere Spieler haben nach einiger Zeit für jede Art von Monster die richtige Klinge im Gepäck. All das macht "Vagrant Story" zu einem der komplexesten und durchdachtesten Squaresoft-Titel, auch wenn sich das Spiel für weniger akribische Naturen fast wie Arbeit anfühlt. Die Grafik ist heute zwar arg pixelig, überzeugt aber immer noch mit wunderbarem Sinn für Größe und Farbgebung. Nur die schlechte PAL-Anpassung nervt weiterhin. *tn*

SPIELSPASS



Entwickler **Square Enix, Japan**
Hersteller **Square Enix**
Preis **6 Euro**

Neue Download-Spiele

PlayStation 3

SPIEL	HERSTELLER	URSPRUNG	BESCHREIBUNG	PREIS	WERTUNG
Blue Toad Murder Files	Relentless Softw.	–	Nette, episodische Detektiv-Rätselei, aber viel zu kurz und ohne Wiederspielwert (Test auf Seite 77).	je 7 €	5
Braid	Hothead Games	360	Großartig inszenierte, intelligente Mischung aus Denkspiel und Jump'n'Run (Test in MAN!AC 10/08).	10 €	9
Constructor *	System 3	PSone	Intelligenter "SimCity"-Verschnitt mit mehr Aktionsmöglichkeiten (Test in MAN!AC 11/98).	5 €	6
Diner Dash	Hudson		Spaßige Fast-Food-Unterhaltung rund um eine Kellnerin mit etwas Taktik, aber auch viel Hektik.	10 €	7
Extreme Pinball *	Electronic Arts	PSone	Lieblos abgehandeltes Flipper-Quartett – "Zen Pinball" ist um Welten besser (Test in MAN!AC 06/96).	5 €	3
Guilty Gear *	System 3	PSone	Solide und hektische Klopperei mit kleiner Kämpferriege (Test in MAN!AC 06/00).	5 €	6
Hustle Kings	Sony	–	Schick inszeniertes Billard mit gelungener Analogsteuerung und Online-Modus (Test auf Seite 77).	8 €	8
Matt Hazard: Blood Bath and Beyond	D3	–	An 2D-Hüpf- und -Ballerspiele angelehnte Nonstop-Action mit humorigen Verweisen auf namhafte Videospiele.	13 €	7
Military Madness: Nectaris	Hudson	–	Update des PC-Engine-Strategieklassikers, der technisch angestaubt ist und sich auch so spielt.	10 €	5
Monster AG: Scare Island *	Disney	PSone	Typische Lizenzspiel-Hüpferei: für anspruchslose Unterhaltung akzeptabel, aber auch nicht mehr.	5 €	5
Star Trek: D-A-C	Paramount	–	Banale Weltraumballerei mit winzigen Raumschiffen und viel Hektik (Test in M! 07/09).	8 €	2
Vagrant Story *	Square Enix	PSone	Ebenso komplexes wie reizvolles Rollenspiel-Epos mit stilvoller Inszenierung (Test auf Seite 78).	6 €	9

Xbox 360

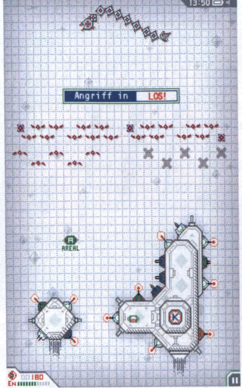
SPIEL	HERSTELLER	URSPRUNG	BESCHREIBUNG	PREIS	WERTUNG
0 Day Attack on Earth	Square Enix	–	Langweiliges, kurzes, grafisch fades und maßlos überteuertes Simpel-Shoot'em-Up.	15 €	3
Matt Hazard: Blood Bath and Beyond	D3	–	Kurzweilige Balleraction mit Koop-Modus und suboptimaler Steuerung, aber einer ordentlichen Portion Witz.	15 €	7
Polar Panic	Valcon Games	–	Witzig gemachter "Pengo"-Nachfahre, dessen Story-Modus unnötig schwer ist (Test auf Seite 77).	10 €	6
Serious Sam HD	Majesco	–	Optisch dezent poliert, spielerisch banales, aber spaßiges Dauerballern in Ego-Ansicht (Test auf Seite 76).	15 €	6

* läuft auch auf PSP

Starship Patrol

DSi Strategie 

Hinter der schlichten Karopapier-Optik des Tower-Defense-Titels von Q-Games ("PixelJunk") steckt viel Spieltiefe. In 30 Levels verteidigt Ihr Raumschiffe vor Angreiferwellen, indem Ihr Abwehrwaffen installiert. Das Sortiment und die zur Verfügung stehenden Bauplätze sind knapp, deshalb müsst Ihr taktisch klug vorgehen. Abgeschossene Feinde hinterlassen Energie und manchmal Extras, mit denen Ihr neue Geschütze kauft bzw. die vorhandenen aufmotzt. Die Objekte sind klein geraten und es passiert gelegentlich, dass Ihr versehentlich das falsche Gerät mit einer Aufrüstung beglückt – insgesamt funktioniert die Touchscreenabfrage aber gut. Trotzdem wirkt das Geschehen etwas zu trocken, um mehr als Genrefans zu begeistern – die bekommen dafür anspruchsvolle Kost. *us*



DSi Lasst Euch nicht täuschen: Hinter simplen Linien steckt knackige Taktik.



Castle of Magic

DSi Jump'n'Run 

Der Gameloft-Hüpfer "Castle of Magic" schafft es, die gute alte 16-Bit-Zeit wieder aufleben zu lassen: Als Zauberlehrling wuselt Ihr durch fünf Welten, springt unbeschwert über farbenfrohe Plattformen und macht niedliche Feinde platt. Originell ist das Spieldesign nicht, ein paar kluge Kniffe rund um die DSi-Eigenheiten bringen aber Würze hinein: Verwandlungsextras helfen Euch weiter – sei es ein Fisch-Alter-Ego, um besser zu schwimmen oder eine Bogenschütze-Metamorphose, mit der Ihr Pfeile zum Klettern in Wände schießt. Nicht immer sind die Zauber frei verfügbar: Gelegentlich bekommt Ihr sie erst, wenn Ihr mit der DSi-Kamera Fotos schießt, die z.B. einen bestimmten Anteil einer vorgegebenen Farbe enthalten. Die Hüpferei ist zu leicht und kurz geraten, unterhält dafür aber bis zum Ende. *us*



DSi Bunt wie damals: Bei "Castle of Magic" sind trübe Farben tabu.

SPIELSPASS
Entwickler **Gameloft, USA**
Hersteller **Gameloft**
Preis **5 Euro**
7

Neue Download-Spiele

Wii

SPIEL	HERSTELLER	URSPRUNG	BESCHREIBUNG	PREIS	WERTUNG
A Boy and his Blob: Trouble on Blobolonia	Majesco	NES	Ungewöhnliches Jump'n'Run, bei dem Ihr nicht selbst hüpft, sondern einen Klumpen in verschiedene Formen verwandelt und agieren lasst – sichtlich gealtert, Interessierte besorgen sich die Wii-Neuauflage.	5 €	6
Eat! Fat! FIGHT!	Tecmo	–	Überraschend tiefgründige und motiverende Simulation einer Sumo-Karriere (Test auf Seite 78).	10 €	8
Happy Hammerin'	Gamebridge	–	Flotter 'Hau den Maulwurf'-Reaktionstest, der überraschend viel aus dem limitierten Konzept macht.	5 €	5
Moki Moki	Natsume	–	Spielkonzept-Mix aus "Chu Chu Rocket" und "LocoRoco", nur deutlich monotoner (Test auf Seite 76).	8 €	5
Phoenix Wright: Ace Attorney	Capcom	DS/GBA	Das vergnügliche Gerichtsdrama wurde mit einer lieblosen Anpassung abgespeist (siehe MAN!AC 04/06).	10 €	6
Street Fighter II': Championship Ed.	Capcom	TurboGrafx-16	Auf ein Neues: Immer noch sehr gutes Beat'em-Up – sofern Ihr nicht bereits eine andere Variante habt.	7 €	7
Stunt Cars	Icon Games Ent.	–	Fade Arcade-Raserei mit mäßiger Technik, nervigen Gegnern und konfusem Rennverlauf.	8 €	3
The Mystery of Whiterock Castle	RTL	–	Solides Wimmelbild-Abenteuer mit schicker Grafik, aber ohne sonstige Besonderheiten.	7 €	6
Tomena Sanner	Konami	–	Mit nur einem Knopf spielbarer, japanisch-schrill bebilderter Hindernislauf (Test auf Seite 76).	5 €	7
TV Show King 2	Gameloft	–	Neue Fragen und etwas überarbeitete Spielrunden machen für Quizfans den Kauf schmackhaft.	8 €	6

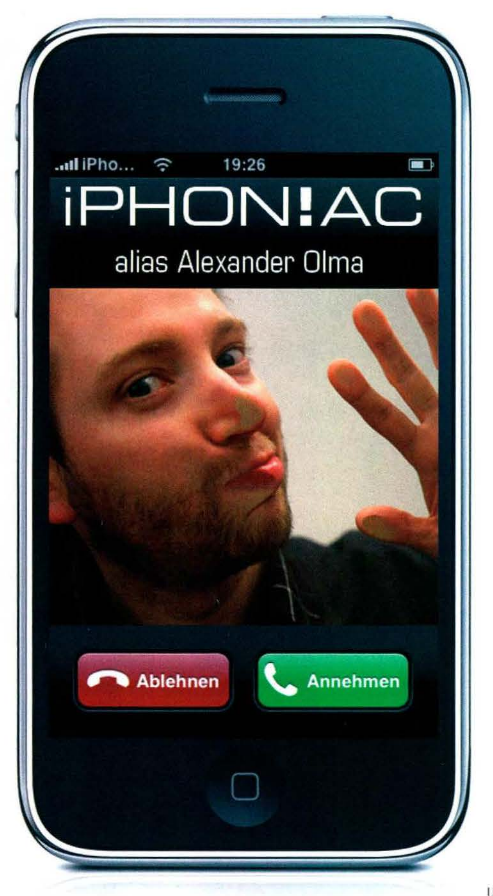
Sony PSP

SPIEL	HERSTELLER	URSPRUNG	BESCHREIBUNG	PREIS	WERTUNG
Savage Moon: The Hera Campaign	Sony	–	Die Handheld-Fassung hat eine neue Kampage und spielt sich so gut wie der PS3-Tower-Defense-Muttertitel.	8 €	8

Nintendo DSi

SPIEL	HERSTELLER	URSPRUNG	BESCHREIBUNG	PREIS	WERTUNG
Castle of Magic	Gameloft	–	Farbenfrohe 2D-Hüpferei mit Charme und netter Einbindung der DSi-Kamera (Test auf Seite 79).	5 €	7
Dragon's Lair	Digital Leisure	Arcade	Gelungene Umsetzung des Laserdisc-Klassikers: sieht gut aus, ist spielerisch (fast) ein Totalausfall.	8 €	3
Electroplankton	Nintendo	DS	Müdes Recycling: Zwei Klang-Grafik-Gimmicks aus dem gleichnamigen DS-Modul (siehe MANIAC 08/06).	je 2 €	–
High Stakes Texas Hold'em	Hudson	–	Biedere Fassung des Glücksspiels, das ohne Online-Modus schnell fade wird.	5 €	4
Ich & mein Hund: Mein toller Gefährte	Gameloft	–	Guter "Nintendogs"-Klon, der mit etwas mehr Abwechslung die teils konfuse Kontrolle wettmacht.	8 €	6
Know-how der Zauberkunst	Nintendo	DS	Und noch zwei Magielektionen, in denen es um die Gedankenkraft geht – kauft lieber das Komplettmodul.	je 2 €	5
Littlest Pet Shop	Electronic Arts	DS	Zuckersüßer Tamagotchi-Verschnitt, allerdings abgespeckt im Vergleich zu den Modul-Fassungen.	8 €	4
Miami Nights: Life in the Spotlight	Gameloft	–	Mit putziger Pixeloptik versehener "Sims"-Nachahmer, dem jedoch der Tiefgang des Vorbilds fehlt.	8 €	5
Move Your Brain: Rollaway Puzzle	Assoria	–	"Super Monkey Ball"-ähnlicher Geschicklichkeitstest, der komplett über die DSi-Kamera gesteuert wird.	5 €	5
Rayman	Ubisoft	PSone	Das Jump'n'Run-Debüt vom Ubisoft-Maskottchen ist noch immer unterhaltsam (siehe MAN!AC 11/95).	8 €	6
Sokomania	Cinemax	–	Spartanisch inszenierte Neuauflage der Kistenschieberknobelei, die sich tadellos spielt.	2 €	7
Starship Patrol	Nintendo	–	Etwas spröder, aber dank einiger Kniffe taktisch tiefgründiger Tower-Defenser-Vertreter (Test auf Seite 79).	5 €	7
Sudoku Sensei	Hudson	–	Die gefühlt tausendste Download-Variante der populären Zahlenknobelei – gut, aber überflüssig.	5 €	5

Neuerscheinungen vom 17.12. bis zum 15.1.



HANDHELD-GRAND-PRIX

Der App Store startete im Juli 2008 ein Wettrennen, bei dem seine Konkurrenten nicht einmal wussten, dass sie überhaupt herausgefordert werden. Während Nintendo mit seinem Download-Verkaufsgeschäft seit der DSi-Einführung auf dem Standstreifen herumeiert, bewegt sich auch die PSP nur auf der lahmen rechten Spur. Ist die angezogene Handbremse Absicht? Ohne Vorwarnung flitzte das iPhone-Betriebssystem im vergangenen Jahr mit einem voll besetzten Entwickler-Reisebus auf der Überholspur an den etablierten Handhelds vorbei.

Die Anzahl der weltweit verfügbaren Anwendungen steigerte sich alleine von Januar bis Dezember 2009 um über 1.000 Prozent. Von den derzeit geschätzten 130.000 Programmen entfallen zirka 25.000 auf die Kategorie 'Spiele'. Das schaffte niemand zuvor und ist mittlerweile schlicht konkurrenzlos. Der App Store benötigte eineinhalb Jahre, um als ernstzunehmende Vertriebsplattform Fuß zu fassen. Das ist jetzt geschehen.

Das Apple-Telefon bedient sich schamlos beim Erfolgsrezept der Konsoleros: Über drei Hardware-Generationen hinweg findet sich hundertprozentige Abwärtskompatibilität, ein konsequent identisches Betriebssystem sowie ein homogenes Steuerungskonzept. Kein Vergleich mit dem Chaos der 25 unterschiedlichen Tastaturlayouts, den verschiedenartigen Java-Laufzeitumgebungen und den in Blei gegossenen Firmware-(Ab-)arten der Konkurrenz-Sprechapparate.

Wilder Westen

Das iPhone, derzeit nur als Silhouette am Renn-Horizont für seine Rivalen zu erkennen, verdankt den Erfolg über 125.000 registrierten Entwicklern. Unabhängige und kleine, teilweise nur ein Mann starke Studios profitieren von niedrigen Einstiegshürden für ihre Wochenend-, Monats- oder Halbjahres-Projekte. 80 Euro und ein Computer ermöglichen einen Platz im weltweiten Digital-Verkaufsregal. Durch diese zentrale Schnittstelle für Produzenten und Konsumenten erreicht auch der Freizeitprogrammierer aus dem hinteren Saarland seinen Spielefan im japanischen Tokio. Triviale Konzepte wie "Doodle Jump", bei dem ein grotesk gezeichnetes Männchen in himmlische Höhen klettert, erzielt an nur einem Weihnachtstag 80.000 Verkäufe. Für 79 Cent pro Download. Team 17 verschnarchte lange Zeit eine "Worms"-Umsetzung, was der Ein-Mann-Entwicklung 'iShoot' – mit angelehntem Spieldesign – über eine halbe Million US-Dollar einspielte. Innerhalb eines Monats.

Inzwischen erkennen auch namhafte Publisher wie Sega, EA oder Konami die hervorragende Kurvenlage des mobilen Reisebegleiters mit lukrativem Micropayment-Kraftstoff. Sony und Nintendo dagegen trödeln wie zwei ausgemusterte Oldtimer über die frisch geteerte Hochgeschwindigkeitsautobahn. Auf hohem Ross verlangt man weiterhin für die Befahrung ihrer (Spiel-)Straßen eine Mautgebühr von mehreren tausend Euro. Pedantische Qualitätsprüfungen und halsabschneiderische Umsatzbeteiligungen schrecken die Pferdestärken einer ganzen Entwicklergeneration ab.

Man mag argumentieren, dass die iPhone-Spiele noch nicht so ausgereift, so allumfassend oder so komplex sind. Dabei wird jedoch übersehen, dass die gebotene Unterhaltung allgegenwärtig ist. Jung und Alt kaufen Download-Software. Wetter- und witterungsunabhängig, zu jeder Tageszeit und an jedem Ort. Auf über 50 Millionen iPhone- und iPod-touch-Geräten überbrücken Menschen mit kurzen Spielchen Wartezeiten. Und ist es nicht das, wofür mobile Gaming-Plattformen ursprünglich antraten?

Alexander Olma ist iPhone-Junkie und Verfasser von iPhoneBlog.de

SPIELE DES MONATS

Grand Theft Auto: Chinatown Wars



Action • 7,99 €
1:1-Umsetzung des exzellenten Handheld-Originals: Liberty City pulsiert auch auf Apple-Geräten.

N.O.V.A. – Near Orbit Vanguard Alliance



Ego-Shooter • 5,49 €
Flotter wie hübscher SciFi-Shooter mit "Halo"- und "Dead Space"-Anleihen sowie Multiplayer-Modus.

Plushed



Jump'n'Run • 0,79 €
Ein farbenfroher Plüschritter mischt klassische Hüpfspiel-Elemente neu – toller Look!

Super Monkey Ball



Geschicklichkeit • 3,99 €
Knuddelig wie auf den großen Konsolen: kniffliger Balanceakt mit über 100 neuen Affenkegelbahnen.

Tumbledrop



Puzzle • 3,59 €
Physik-Purzelei mit über 60 Levels: Bringt einen Turm gezielt zum Einsturz und rettet den Stern!

Mehr als Motorensound und Schwertgeklirr



SOUNDTRACKS • Auch wenn die PSP-Version von "Gran Turismo" im Test nicht voll überzeugte, geht die Musik der nur in Japan veröffentlichten "Gran Turismo Original Sound Collection" gut ins Ohr – nicht nur für Serienfans ein zuverlässiger Begleiter bei langen Autobahnfahrten. Westliche Spieler freuen sich besonders über den exzellenten Titelsong 'Moon Over The Castle' aus der Feder des "Arc the Lad"-Komponisten Masahiro Andoh – der begleitet die Serie seit dem ersten Teil und wurde bisher im Westen stets ausgetauscht. Auf diesem Soundtrack befinden sich gleich zwei Varianten des Stücks: der 2009er Remix sowie eine orchestrale Fassung.

Ganz andere Wege geht der japanische Soundtrack der "3D Dot Game Heroes": Nicht nur die Grafik weckt Erinnerungen an die gute, alte Pixelzeit, auch die Musik vermischt klassische Chiptunes mit modernen Elementen – in diesem Fall sind das Samples und der spärliche, aber passende Einsatz echter Instrumente. Manches Lied erinnert frappierend an die NES-Soundtracks von "Mega Man", "Zelda" oder "Dragon Quest", dennoch schafft es Komponist Shoichiro Sakimoto, der Musik genügend Eigenständigkeit zu geben, so dass sie nicht wie ein simpler Abklatsch der Klassiker wirkt.

Die Faust des Nordsterns

SPIELE • Tecmo Koei hat ein neues "Fist of the North Star"-Spiel in der Pipeline: "Hokuto Musou" erinnert nicht nur namentlich an die "Dynasty Warriors"-Marke, das in Japan "Sangoku Musou" heißt. Die Massenschlägerei verbindet die blutige Action des Anime mit dem chaotischen Spielprinzip von "Dynasty Warriors" – die Gegnerzahl hat Koei aber merklich reduziert.

Schon im März wird der Titel in Japan für PS3 und Xbox 360 erscheinen, Infos zu einer PAL-Veröffentlichung stehen noch aus. Wir jedenfalls hätten mächtig Lust, mit den kultig-trashigen Animehelden einige Köpfe zu verbeulen.



Glänzende Muckis und 80er-Jahre-Frisuren – der Look passt zur Vorlage.

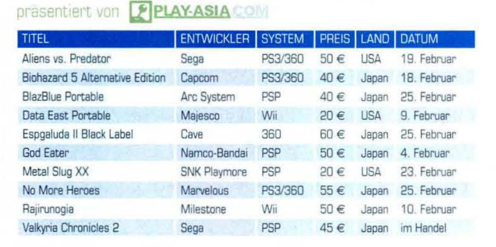
Cocktails statt Aufleveln

FREIZEIT • Im japanischen DS-Verkaufsschlager "Dragon Quest IX" statten wackere Handheld-Abenteurer 'Luida's Bar' einen Besuch ab, um auf die Online-Funktionen des Nippon-RPGs zuzugreifen – jetzt bringt Square Enix das Etablissement in die echte Welt. Seit dem 28. Januar hat 'Luida's Bar' im Pasela-Karaoke-Komplex des Tokioter In-Viertels Roppongi geöffnet. Dort geht es ziemlich nobel zu – von pixeligem Rollenspiel-Charme keine Spur, hier werden edle Häppchen und teure Cocktails konsumiert.

10 IMPORTANT IMPORTS

Die interessantesten US- und Japan-Veröffentlichungen

präsentiert von PLAY-ASIA.COM



TITEL	ENTWICKLER	SYSTEM	PREIS	LAND	DATUM
Aliens vs. Predator	Sega	PS3/360	50 €	USA	19. Februar
Biohazard 5 Alternative Edition	Capcom	PS3/360	40 €	Japan	18. Februar
BlazBlue Portable	Arc System	PSP	40 €	Japan	25. Februar
Data East Portable	Majesco	Wii	20 €	USA	9. Februar
Espgaluda II Black Label	Cave	360	60 €	Japan	25. Februar
God Eater	Namco-Bandai	PSP	50 €	Japan	4. Februar
Metal Slug XX	SNK Playmore	PSP	20 €	USA	23. Februar
No More Heroes	Marvelous	PS3/360	55 €	Japan	25. Februar
Rajirunogia	Milestone	Wii	50 €	Japan	10. Februar
Valkyria Chronicles 2	Sega	PSP	45 €	Japan	im Handel

Eine königliche PSP

HARDWARE • Seit dem 9. Januar ist "Birth by Sleep", der jüngste Spross der "Kingdom Hearts"-Familie, in Japan erhältlich. Über dessen spielerische Qualitäten werden wir berichten, wenn sich Maestro Königsfeld, unser Japanisch sprechender Nippon-Korrespondent, des Themas annimmt. Ganz ohne Sprachbarriere hingegen wurde diese schicke PSP-3000 im edlen "Kingdom Hearts"-Design ausgeliefert; die steckte zusammen mit dem Spiel im begehrten Limited-Edition-Bundle von "Birth by Sleep".





IMPORT-TICKER »

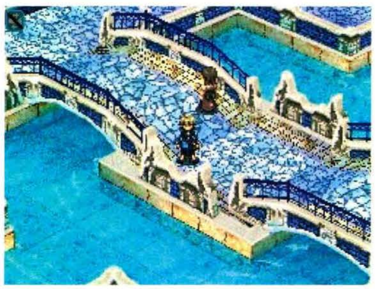
+++ Neuer Absatzmarkt: Seit Kurzem werden die Sony-Konsolen PS2, PSP und PS3 offiziell in Vietnam für teures Geld verkauft; sie schlagen mit umgerechnet 240 US-Dollar (PS2), 320 US-Dollar (PSP) und 540 US-Dollar (PS3) zu Buche. +++ Heihachi Mishima ist tot: Yoshio Nagahori, langjähriger Synchronsprecher des "Tekken"-Veterans, hat im Alter von 57 Selbstmord begangen. Neben Heihachi lieh er u.a. Bass ("Dead or Alive"), Gilgamesh ("Final Fantasy XII") und Mr. Satan (TV-Serie "Dragon Ball") seine charismatische Stimme. +++

Sands of Destruction

DS Rollenspiel 



DS Ihr variiert schnelle und harte Attacken zu krachigen Angriffscombos.



DS Die Umgebung könnt Ihr meist im 45°-Winkel drehen.

Der Menschheit geht es schlecht: Sie wird von den überlegenen Ferals unterdrückt und verachtet. Die energische Morte will das Problem auf radikale Weise lösen – wenn die Welt schon so kaputt ist, kann man sie gleich ganz zerstören! Schlüssel des wahnwitzigen Vorhabens ist der junge Kyrie, der nichtsahnend in einem kleinen Dorf vor sich hin lebt. Die Kräfte, die in ihm schlummern, könnten das Ende der Welt einleiten. Obwohl schon 2008 in Japan erschienen, hat sich "Sands of Destruction" gut gehalten. Die 3D-Grafik ist farbenfroh und absolut sauber, die 2D-Figuren sind manchmal etwas pixelig, dafür aber detailreich und individuell animiert: Ein Look, der besser funktioniert als so manche komplett dreidimensionale DS-Rollenspielwelt.

Auch wenn keine direkten Plot-Zusammenhänge bestehen, wird Kennern sofort klar, dass "Sands of Destruction" eine ganze Menge Daten-DNA mit dem Klassiker "Xenogears" (siehe Kasten) teilt: Mit Storyschreiber Masato Kato, Artist Kunihiko Tanaka, Komponist Yasunori Mitsuda und einigen anderen hat fast das ganze Kernteam von "Xenogears" an "Sands of Destruction" gearbeitet. Kampfsystem, Charakterdesign und Soundtrack orientieren sich stark am PSone-Klassiker. Die Handlung ist nicht ganz so komplex und tiefgründig, bietet mehr Klischees, aber im Gegenzug auch mehr Humor.

Ähnlich wie das vor Kurzem getestete "Nostalgia" ist auch "Sands of Destruction" ein Rollenspiel-Fest für Veteranen des goldenen PSone-Zeitalters. Als Zugeständnis an heutige Zeiten dürft Ihr sogar jederzeit Euren Spielstand speichern! Hätten die Entwickler auf die Zufallskämpfe verzichtet, wären noch einige Prozentpunkte mehr drin gewesen. *tn*

Testmuster von Play-Asia · www.play-asia.com

KULT: XENOGEARS



PSone "Xenogears" bietet wie sein DS-Enkel Sprite-Helden vor 3D-Szenarien.

Das PSone-RPG "Xenogears" hätte es fast nicht in den Westen geschafft: Grund waren die gewaltigen Textmengen und die zahllosen, überraschend cleveren Anspielungen auf Religion und Psychologie, insbesondere Kabbala und C.G. Jung. Das tiefgründige Abenteuer spaltete die Spieler, weil sich der spielerische Fokus auf der zweiten Disc stark veränderte. Grund waren Zeitmangel und die Tatsache, dass Square zahlreiche Entwickler zugunsten von "Final Fantasy VIII" abzog. Trotzdem, oder gerade deswegen ist "Xenogears" bis heute Kult.

Entwickler **Image Epoch, Japan**
Hersteller **Sega**
D-Termin **nicht bekannt**

Unterstützt » **1 Spieler, Sprache: englisch, Text: englisch**

- es kann jederzeit gespeichert werden
- jede Menge englische Sprachausgabe

SPIELSPASS 78

Singleplayer	8 von 10
Multiplayer	–
Grafik	7 von 10
Sound	9 von 10

FAZIT » Nicht so episch und tiefgründig wie "Xenogears" – Fans des Klassikers werden das humorige RPG dennoch verschlingen.

Darius Burst

PSP Shoot'em-Up 

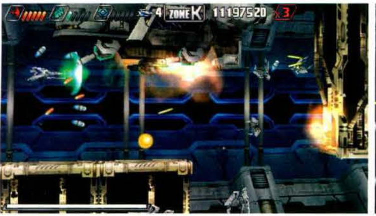
 Das Shoot'em-Up-Urgestein "Darius" ist zurück. Eine gefühlte Ewigkeit nach gefeierten Episoden wie "G Darius" und "Darius Gaiden" legt die 2D-Sidescroll-Ballerei im Raumhafen der PSP an. Die Grafik von "Darius Burst" besteht aus Polygonen und sieht hübsch aus – so liebevoll und charmant wie in den Vorgängern sind aber weder die Bosse noch die Hintergründe.

Die einzigartige Mischung aus Weltall-Setting und Unterwasser-Feinden zeichnet auch "Darius Burst" aus. Begleitet von einem schönen Soundtrack düst Ihr durch insgesamt elf Levels (alle Verzweigungen mitgezählt) und stellt Euch acht harten und spaßigen Endbossen. Während Profi-Punktejäger den Multiplikator auf 'mal 16' hochtreiben und sich bei einem Schildtreffer über die Zurückstufung ärgern, sind Baller-Frischlinge froh darüber, dass Ihr zahlreiche feindliche Projektile abschießen könnt. Richtig taktisch schließlich ist der Einsatz der Burst-Laser-Einheit: Auf Knopfdruck aktiviert Ihr einen fetten Beam und kontert mit viel Übung die Laserangriffe der Bosse – durch zweimaliges Drücken koppelt Ihr den Laser-Satelliten ab, justiert die Schussrichtung und freut Euch über mehr Feuerpower.

Für mächtig Langzeitspaß sorgen 50 Missionen und der beinharte Burst-Modus, bei dem Ihr nur ein Leben habt, auf Knopfdruck aber endlich die Waffen wechseln dürft. *ms*



Ausverkauft: Die streng limitierte "DX"-Limited-Edition beinhaltet ein Shirt mit Rundumdruck, ein kleines Handtuch, einen Soundtrack (u.a. mit 17 Stücken von "Darius Twin") und ein Artbook. In japanischen Internet-Auktionshäusern müsst Ihr dafür locker 300 Dollar hinblättern.



PSP Gegen Ende des Spiel fliegt Ihr durch enge Korridore – mit den bunten Orbs motzt Ihr Eure Bordkanone auf.



PSP Die Bossfights sind das Highlight von "Burst" – leider ist das Design nicht immer so gelungen wie bei diesem Burschen.

Entwickler **Taito, Japan**
Hersteller **Taito**
D-Termin **nicht geplant**

Unterstützt » **1 Spieler, Text: japanisch**

- speicherbare Replays
- 3 Raumschiffe und 50 Missionen
- 3 Spielmodi: Arcade, Burst, Mission

SPIELSPASS 77

Singleplayer	8 von 10
Multiplayer	–
Grafik	7 von 10
Sound	8 von 10

FAZIT » Rundum gelungene 2D-Knallerei mit harten Bosskämpfen, feiner Musik, klugem Lasersystem und viel Umfang für Profis.

Final Fantasy XIII

PS3 360 **Rollenspiel** 



PS3 Die Mitglieder-Anzahl Eurer Party wechselt ständig. Hier kämpfen Sazh (rechts im Hintergrund) und Kollegin Vanille Seite an Seite.

"Die in der Demo benutzte Technik ist nicht die gleiche, die wir im fertigen Spiel zu sehen bekommen; Details zur Story sind Mangelware, das Auflevelsystem noch unbekannt und laut den Produzenten zeigt die Demo nur 50 Prozent dessen, was im gleichen Areal im fertigen Spiel zu sehen und zu erleben sein wird." Mit diesen Worten endete unser Preview zu "Final Fantasy XIII" in der M! Games 06/09 – anlässlich der am 17. April 2009 veröffentlichten Demo. Auf den Tag acht Monate später, am 17. Dezember, erschien das Spiel endlich im Land der aufgehenden Sonne – unser Importtest der japanischen PS3-Fassung (dort erscheint "FF XIII" nicht für die Xbox 360) bringt die Fakten auf den Tisch.

Wie sich in der Demo bereits andeutete, ist "Final Fantasy XIII" audiovisuell nahezu perfekt: Die gerenderten Zwischensequenzen sind schlichtweg fantastisch! Der ungemein hohe Detailgrad, die cineastischen Kamerafahrten, die schnellen Schnitte und die superb choreografierten Kämpfe sorgen für Gänsehaut. Dahinter braucht sich die Echtzeitoptik aber nicht zu verstecken; auch hier wurde ein irrsinniger Aufwand betrieben – sämtliche Charaktere sehen atemberaubend gut aus. Angefangen bei den großartig modellierten und animierten Haaren, über den exquisit ausgearbeiteten Schmuck (der selbstverständlich auch als Merchandise erhältlich ist; siehe Kasten auf der rechten Seite) und feinste, auf den Gesichtern ablesbare Emotionen – die Figuren wirken echt und lebendig.

Die Qualität der Umgebungsgrafik hat zudem stark zugelegt: Die war zwar im April bereits beachtlich, erstrahlt nun aber noch abwechslungsreicher und ausgearbeiteter. Ob epische Bauten, verfallene Tempelruinen, Strandpromenaden oder futuristische Militäranlagen – auf die Schnelle hingeferkelte Texturen gibt es in "Final Fantasy XIII" nicht. Die Lichteffekte in den Kämpfen stehen den Texturen in nichts nach und lassen jedes noch so kleine Standardgefecht wahrlich fabelhaft aussehen.

Bei der Musik ist die Abwesenheit des ehemaligen Haus-Komponisten Nobuo Uematsu bemerkbar – das ist jedoch nicht zwingend negativ zu verstehen. Sein Nachfolger Masashi Hamauzu liefert einen atmosphärisch dichten und sich über viele Genres erstreckenden Soundtrack ab. Dabei versucht er nicht, Uematsu zu kopieren, sondern lässt seinem eigenen Stil freien Lauf. Von Klassik über Rock bis hin zu Popmusik hat jede Spielart ihren Moment im großen "Final Fantasy XIII"-Konzert.

13 Tage

Genauere Informationen zur Story wurden lange geheim gehalten – am Ende der Demo ließ man uns mit dem Erscheinen einer fal'Cie genannten Kreatur alleine. Im fertigen Spiel dient nach wie vor Lightnings und Sazhs an den "Final Fantasy VII"-Auftakt erinnernde Zugeinfahrt in



PS3 Die gerenderten Sequenzen aus dem Hause Square Enix gehen technisch als perfekt durch. Warum Snow dieser Kristall wohl so viel bedeutet?



PS3 Viele Zwischensequenzen laufen – wie die obige – in Echtzeit-Spielgrafik ab; sogar das Problemkind 'Frisur' macht hier stets eine gute Figur.



PS3 Vanillas Summon 'Hecatoncheir' ist neu im "Final Fantasy"-Universum und braucht sich in puncto Angriffskraft nicht vor der alten Garde zu verstecken.

das futuristisch blaue Herz von Pulse als Spieleröffnung. Wieso sie dorthin wollen und wie sie mit den übrigen Charakteren Snow, Vanille, Hope und Fang zusammenhängen, eröffnet sich uns aber erst nach und nach.

Die Geschicke in der Welt von "Final Fantasy XIII" werden von den mystischen fal'Cie gelenkt – riesige mechanische Kreaturen mit göttlicher Macht. Die fal'Cie brandmarken auserwählte Menschen mit ihrem Zeichen und machen sie so zu l'Cie, Diener in ihrem Auftrag. Als Belohnung für das Erfüllen ihrer Bestimmung winkt den l'Cie die Verwandlung in einen dem fal'Cie Energie spendenden Kristall. Ein Fehlschlag hat die fatale Metamorphose zum Zombie zur Folge.

Lightnings Schwester Sera, die gleichzeitig Snows Verlobte ist, wurde zum l'Cie auserkoren. Grund genug für Snow und Lightning, dem fal'Cie an den Kragen zu gehen.





PS3 Snow kämpft waffenlos – statt besserer Klingen gibt es für ihn schickere Mäntel (links). Die Summons in "FF XIII" sind von den "Transformers" beeinflusst (rechts): Im Driving-Modus nehmen Brynhildr, Odin & Co. die Form von Auto, Motorrad oder Pferd an.

Während des Gefechts jedoch brandmarkt dieser die Helden mit seinem Zeichen und macht auch sie zu seinen l'Cie. Unsere Bande bekommt ihre Bestimmung aber nur in einer zweideutigen Vision gezeigt – über das wahre Ziel unschlüssig, zerstreitet sich die gerade zusammengefundene Truppe, die Wege trennen sich.

Im Intro hören wir Vanilles Stimme aus dem Off: "13 Tage, nachdem ich aufgewacht bin, hat das Ende der Welt begonnen." Vor diesem Hintergrund werden die Ereignisse der vergangenen 13 Tage häppchenweise aus verschiedenen Perspektiven geschildert. Diese Erzählweise ist nicht nur mitreißend, sondern zeigt auch, wie eng die Schicksale der Helden miteinander verwoben sind. Praktischerweise liefert Euch das Spiel beim Laden eines Speicherstandes stets eine Zusammenfassung der aktuellen Geschehnisse, so dass Ihr auch nach einer längeren Spielpause auf dem Laufenden seid.

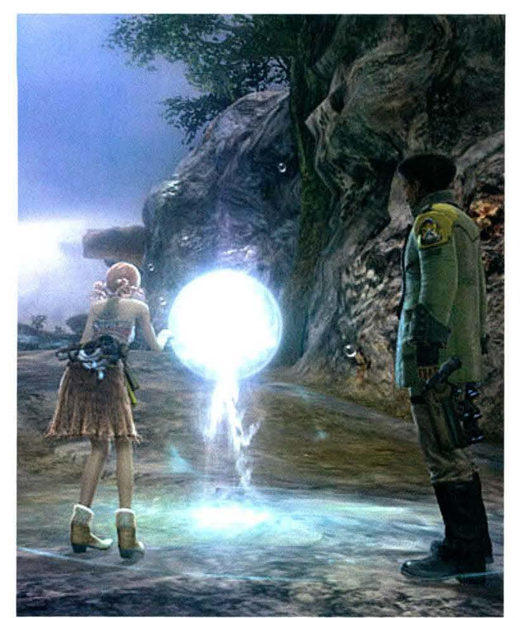
Fight for your right!

Aufgrund der Erzählstruktur von "Final Fantasy XIII" ist Eure Party die meiste Zeit vom Spiel vorgegeben, erst gegen Ende werden Euch Freiheiten eingeräumt. Auch steuert Ihr immer nur einen festgelegten Charakter in den Kämpfen. Das klingt

MERCHANDISE DELUXE



Square Enix wäre nicht Square Enix, gäbe es nicht Merchandise en masse zum neuen "Final Fantasy". Egal, ob Ihr Euch per Zippo oder Kette als auserwählter l'Cie ausweisen wollt, Gefallen an den Halsketten von Lightning und ihrer Schwester Sera gefunden habt oder die neueste Reinkarnation Shivas als Shirt auf Eurer Brust tragen wollt: Der japanische Square-Enix-Shop hält allerlei Kostbarkeiten für (sehr) zahlungskräftige Kunden bereit – die sind derzeit aber leider nur aus Japan bestellbar. Fans haben ein Auge auf eBay und play-asia.com, kalkulieren aber gesalzene Preise ein – Seras Collier zum Beispiel kostet schon von Haus aus 23.000 Yen, also ca. 170 Euro.



PS3 In der Regenschlucht beeinflusst Ihr das Wetter mithilfe dieser Orbs. Je nach Witterung trefft Ihr auf andere Monster.

PS3 Im Crystarium verwendet Ihr Eure gesammelten Crystal Points für mehr Lebenspunkte und neue Fähigkeiten – viel Freiheit wird Euch hierbei nicht gewährt.



PS3 An Speicherpunkten dürft Ihr Waffen und Ausrüstung mit gesammelten Items aufleveln und damit (Überraschung!) stärker machen.

zuerst nach wenig Kontrolle, doch der Schein trügt...

Gegner und Monster streunen sichtbar durch die Areale – die Zeiten der Zufallsbegegnungen sind endgültig vorüber: Doch obwohl in der Theorie das Ausweichen jederzeit möglich scheint, kommt es praktisch trotzdem meist zum Schlagabtausch. Dann schaltet das Spiel in eine vergrößerte Version des Kontaktortes, der als Kampfarena dient; spürbare Ladezeiten gibt es hierbei nicht. Auch die Kämpfe sind sehr schnell – Kanonenfutter-Feinde habt Ihr innerhalb von 20 Sekunden 'abgearbeitet'.

Das Kampfsystem aus der Demo ist in seiner grundsätzlichen Form noch vorhanden: Beibehalten wurde das 'Break'-System und der in Einheiten unterteilte 'Active Time Battle'-Balken (ATB), über den Ihr Zugang zu Aktionen im Kampf erhaltet. Entweder bastelt Ihr Combos aus vielen kostengünstigen Operationen zusammen oder setzt wenige, aber dafür mächtigere Moves ein. Dabei müsst Ihr nie warten, bis die ATB-Leiste komplett gefüllt ist. Schon mit einer Einheit des Balkens könnt Ihr auf Knopfruck eine entsprechend aufwändige Aktion starten. Hier wird nicht zwischen Zaubern und physischen Attacken unterschieden, denn Magiepunkte sind passé.

Wurden in der Demo noch die ATB-Balken der restlichen Party-Mitglieder angezeigt (das vereinfachte die Koordination der Angriffe), erscheint nun lediglich deren Lebensenergie am rechten unteren Bildschirmrand. Das Abstimmen der automatischen Angriffe Eurer NPC-Begleiter fällt so etwas schwerer; die Attacken der Mitstreiter richten sich meist auf den Gegner, den Ihr gerade anvisiert.

Neu ist das kluge Optima-System, das Herzstück der Kämpfe in "Final Fantasy XIII": Wie mit den Jobs in den Vorgängern weist Ihr den Mitgliedern Eurer Party per Optima-System bestimmte Rollen wie 'Attacker', 'Enhancer', 'Healer' oder 'Blaster' zu. Die Rollen entscheiden dann über das dem Charakter zur Verfügung stehende Aktions-Repertoire. Als 'Healer' Heilzauber zu lernen und diese dann auch als 'Attacker' zu nutzen, ist nicht drin – ausschließlich die Rolle des 'Healers' beherrscht die Kunst des Heilens. Damit lenkt Ihr die Kämpfe komfortabel in koordinierte Bahnen, da die CPU-gesteuerten Charaktere nur das tun, was ihnen ihre Rolle vorgibt.

Insgesamt gibt es sechs Rollen, aus denen Ihr vier Optimas zusammenstellen könnt. Auf diese vier Optimas habt Ihr während der Kämpfe Zugriff und könnt wie in "Final Fantasy X-2" fliegend die Rollen Eurer Charaktere wechseln. Das ist wichtig, weil z.B. der 'Healer' zwar Eure Charaktere versorgt, aber nach getaner Arbeit – also wenn alle Mitglieder volle Lebensenergie haben – nur in der Gegend herumsteht, bis jemand getroffen wird. Als Absicherung für die Truppe ist ein 'Healer' natürlich von entscheidender Rolle. Gegen die teils sehr zähen Bosse braucht es einen ausgewogenen Satz an Optimas: Unterschiedliche Gegner erfordern unterschiedliche Optima-Sätze – das System funktioniert.

Aufleveln?

Ein routinierter Rollenspieler würde vor den Bossgegnern erst einige Erfahrungspunkte sammeln, indem er den Dungeon noch mehrfach abläuft und so die Levels seiner Charaktere nach oben treibt. Das funktioniert in "Final Fantasy XIII" nicht mehr!

In den Kämpfen sammelt Ihr 'Crystal Points', die Ihr für die Entwicklung Eurer Charaktere im 'Crystarium' benötigt. Das 'Crystarium' ist eine simplifizierte Version des Sphärobrettes aus "Final Fantasy X". Für jede Rolle eines Charakters gibt es einen Pfad im 'Crystarium' der Spielfigur. Ihr verwendet die 'Crystal Points', um mehr Lebenspunkte, Item-Slots und Fähigkeiten freizuschalten.

Praktischerweise bekommen hier alle Charaktere – nicht nur die aktiven Eurer Party – die 'Crystal Points' gutgeschrieben. So braucht Ihr Euch keine Sorgen zu machen, manche Helden zu selten einzusetzen. Etwas mehr Freiheit beim Charakteraufbau hätten wir uns allerdings gewünscht, denn die Entwicklung gestaltet sich nun sehr linear.

DIE KAMPFBEWERTUNGEN

Nach jedem Kampf wird Eure Leistung bewertet. Wichtige Faktoren, die hierbei gewichtet werden, sind die Gesamtzeit des Kampfes, wie viel Zeit Ihr aktiv gefochten habt und deren Verhältnis zueinander. Neben den 'Crystal Points' erhaltet Ihr eine Punktzahl und einen Rang für den Kampf. Wie diese zusammenhängen und welchen Effekt sie haben, zeigt die folgende Tabelle:

PUNKTEZAHL	RANG	EFFEKT
13000+	◆◆◆◆◆	Drop-Rate für seltene Items x 5
12000+	◆◆◆◆	Drop-Rate für seltene Items x 3
9000+	◆◆◆	–
8000+	◆◆	Drop-Rate für 'Smoke'-Items x 2
7000+	◆	Drop-Rate für 'Smoke'-Items x 4
weniger als 7000	–	Drop-Rate für 'Smoke'-Items x 8

'Smoke'-Items können auf dem Feld eingesetzt werden und erhöhen Eure Status-Werte für den Kampf oder garantieren einen Überraschungsangriff Eurerseits.



PS3 Der anfangs auf drei Einheiten begrenzte ATB-Balken lässt sich im Laufe des Spiels beträchtlich erweitern.

Sicher fragt Ihr Euch, warum das Leveln nicht funktioniert? Die Antwort: Wann Ihr Zugang zum nächsten Level einer Rolle erhaltet, entscheidet vor allem die Story und nicht die Anzahl Eurer Kämpfe – zumindest, bevor Ihr im 11. Kapitel des Spiels Missionen annehmen könnt. Bis zu diesem Punkt bietet das Dungeon-Design allerdings auch wenig Anreiz zum Grinden: Die meisten Areale sind linearer Natur – Ihr habt einen Eingang, einen unübersehbaren Hauptpfad und einen Ausgang, den es zu erreichen gilt; alternative Abzweigungen sucht Ihr vergebens. Zwar zweigen immer wieder kleine Schleichwege von der Hauptroute ab, diese entpuppen sich aber meist als Sackgassen mit Monstern, Schatztruhen oder beidem. Die Verlockung, in ein Areal zurückzukehren, ist gering. Schade – denn in diesem Punkt boten frühere Teile erheblich mehr für Euer Forscherherz.

(J)RPG oder nicht?

Die typische Zutat eines JRPGs waren bisher Städte mit Händlern. Die wurden in "Final Fantasy XIII" allerdings durch 'Online'-Shops an den üppig verteilten Speicherpunkten ersetzt. Da die Gil in "Final Fantasy XIII" rar gesät sind, konzentriert Ihr Euch schnell auf das Tunen der vorhandenen Waffen.

Generell wollte Square Enix das Spieldesign der "Final Fantasy"-Marke zugänglicher machen: Der größtenteils lineare Aufbau mit Fokus auf der Geschichte, ein übersichtliches Level-System, CPU-Unterstützung in den Gefechten, die praktische 'Retry'-Funktion bei verlorenen Kämpfen, viele Speicherpunkte, ausladende Tutorials und haufenweise bildschöne Zwischensequenzen liefern auch RPG-Muffeln einen Anreiz, das neueste Epos auszuprobieren.

Gleichzeitig bietet der Titel aber reichlich Herausforderungen für geübte Spieler – vor allem mit den optionalen Missionen gegen Spielende. Auch das erfolgreiche Zusammenstellen der Optimas erfordert Übung, die Kämpfe mit dem 'Break'-System bieten zudem viel Raum für Experimente – dank abgefahrener Luft-Combos und Blitzgewitter kommen sie uns wie eine Light-Version von "Bayonetta" vor.



PS3 Dieser finster dreinblickende Herr hat das Sagen in der paradiesischen Stadt Cocoon, die sich mithilfe der Heiligen Armee gegen die alte Heimat Pulse abschottet.

Den eingefleischten Rollenspielern stoßen die Simplifizierungen im Spielsystem unter Umständen sauer auf. Fakt aber ist, dass die Design-Entscheidungen konsequent auf ein mit weniger Frust und Aufwand genießbares Epos ausgelegt sind. Außerdem steht fest: "Final Fantasy XIII" bringt Euch viele Stunden spannender und mitunter herausfordernder Unterhaltung, präsentiert in einem erstklassigen Technik-Gewand. Wenn so die Zukunft der japanischen Rollenspiele aussieht, dann haben wir nichts dagegen. *jk*





PS3 Links: Schlagt Ihr Gegner im Break-Zustand in die Luft, sind sie offen für Mid-Air-Combos – nutzt den Schadensbonus Eurer Angriffe! Rechts: Wechselt Eure Optimas nach Belieben während der Kämpfe, um Euch den Gegnern und der Situation anzupassen.

Entwickler **Square Enix, Japan**
Hersteller **Square Enix**
D-Termin **9. März**

Unterstützt » **1 Spieler, Sprache: japanisch, Text: japanisch**

- tolle Erzählstruktur
- makellose Präsentation
- schnelles Kampfsystem, angereichert mit Optima-Wechseln und Break-Status

SPIELSPASS

Singleplayer	**9 von 10**	**88**
Multiplayer	–	
Grafik	**10 von 10**	
Sound	**9 von 10**	

FAZIT » Hinreißend erzähltes und fantastisch präsentiertes Abenteuer, bei dem die Grenzen zwischen Rollenspiel und Action-Adventure verschwimmen.


WINTER GAMES
ONE
WAY
1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13
14
15
16
17
18
19



01 Ski or Die (NES)
02 Snowboard Race (C64)
03 The Games: Winter Edition (C64)
04 Ski or Die (NES)
05 Winter Games (C64)
06 Olympic Winter Games 94 (MD)
07 Winter Games (C64)
08 Slalom Gigante (C64)
09 Winter Supersports 92 (C64)
10 Snowboard Champion (GBA)
11 Olympic Winter Games 94 (MD)
12 Olympic Winter Games 94 (MD)
13 Snowman (C64)
14 Snowman (C64)
15 Snowboard Race (C64)
16 Olympic Skier (C64)
17 Winter Games (NES)
18 World Games (C64)
19 Ski or Die (NES)
20 Winter Games (C64)
21 Ski or Die (NES)
22 Winter Games (C64)
23 Ski or Die (NES)
24 Winter Games (C64)
25 Olympic Winter Games 94 (MD)
26 World Games (C64)
27 Winter Games (NES)
28 The Games: Winter Edition (C64)
29 World Games (C64)
30 World Games (C64)
31 Olympic Skier (C64)
32 Snow Cross (C64)
33 Olympic Skier (C64)
34 Winter Games (C64)
35 Olympic Winter Games 94 (MD)
36 Ski or Die (NES)
37 World Games (C64)
38 Snowboard Champion (GBA)
39 Winter Supersports 92 (C64)
40 Olympic Winter Games 94 (MD)
41 Snowball Sunday (C64)
42 Winter Games (C64)

LESERBR!EFE

Angst um M! Games?

› Muss man sich Sorgen um die M! Games machen? In Eurer aktuellen Ausgabe findet man nur fünf Werbeanzeigen von Herstellern. Drei volle Seiten und dann noch zwei kleinere Anzeigen von Versandhändlern. Da mir bewusst ist, dass ein Magazin auf die Einnahmen der Anzeigen angewiesen ist, kommen Zweifel auf, ob diese paar Seiten ausreichen, um Euch über Wasser zu halten. Verlagsinterne Anzeigen zählen nicht, da sie keinen Gewinn bringen. Die Video Games musste Anfang 2001 dicht machen, unter anderem aus diesem Grund. Bitte verzichtet aber nach wie vor auf diese Schmuddel-Handy-Werbung. Das ist unseriös und hat in einem Fachmagazin oder einem anderen nicht-pornografischen Magazin nichts verloren – meiner Meinung nach.

Und noch eine Bitte. Ich finde die Abo-Cover ganz cool, aber die Appetitanreger fürs Heft vermisse ich schon etwas auf dem Cover. Daher frage ich mich, ob es Euch möglich ist, das Originalcover (wie es im Kiosk zu kaufen ist) als nächste Seite nach dem Art-Cover zu setzen?! Dann hätte man als Abonnent nämlich beides. Ansonsten weiter so! Die Idee mit den zwei Covervarianten am Kiosk ist natürlich auch spitze!

Frank Oestemer

In der Tat ist die Anzeigensituation im Bereich der Videospielmagazine nicht gerade rosig, die angeführte Handywerbung wollen wir aber auch künftig nicht einführen. Das führt uns zu Deinem zweiten Thema: Wenn Du einen Appetitanreger fürs Heft benötigst, dann schau doch ins Inhaltsverzeichnis! Da steht noch viel mehr als auf dem Cover der Kioskausgabe. Wenn Du als Abonnent beide Covervarianten haben möchtest, dann empfehlen wir Dir den zusätzlichen Erwerb der Kioskausgabe. Dann verdienen wir nämlich mehr Geld und können uns nicht nur teure Luxusschlitten leisten, sondern auch langfristig auf die von Dir geschmähte Handy-Werbung verzichten.

BITTE SCHREIBT AN:
Cybermedia Verlag GmbH
MAIL!AC
Wallbergstraße 10 • 86415 Mering

ODER DIGITAL:
leserpost@maniac.de

Nostalgie

› Ich bin mittlerweile 26 Jahre alt und lebe im nahen "Schwiizer" Land. Bei meinem letzten Besuch in Deutschland (übrigens mein Geburtsland) habe ich mich sehr gefreut: In einem Großmarkt entdeckte ich Euer Magazin. Wahnsinn! Nun ist es nicht so, das ich Euch nicht kannte. Vielmehr bin ich darüber erfreut, dass es Euch noch gibt. Meine erste MAN!AC hielt ich wohl 1995 in den Händen als der große Ultra-64-Boom begann. Meine Pubertät und die frühen 20er waren von Videospielen geprägt und ich war zeitweillig drauf und dran, mich für Journalismus an der Universität einzuschreiben. Zugegebenermaßen bin ich da mittlerweile etwas gediegener: Die PS3 verstaubt (bin zu alt, auf Retro-2D kleben geblieben und die ganze Ego-Shooter-Palette reizt mich nicht), die Preise für eine neue Neo-Geo-Konsole sind mir zu hoch und eigentlich war in den 1990ern ohnehin alles besser. Wirklich: Ich versuche heute noch bei "Castlevania: Symphony of the Night" die 200% zu knacken, aber gut, Werte ändern sich....

Um zum Thema zurückzukehren: Danke, dass es Euch gibt! Ihr habt mich ein gutes Jahrzehnt begleitet und professionell jeden Monat über das informiert, was ich liebe: Video Games. IHR wart meine BRAVO. IHR habt überlebt und seid nicht wie einige, durchaus kompetente Magazine einfach verschwunden (Video Games, Total!, Fun Vision, etc.) Euer Layout ist zeitgemäß, aber das Konzept blieb: News, Tests, Interviews, Importe, Retro, praktische Beiträge und eine gute Leserbriefrubrik.

Kurzum: Ihr bedient nach wie vor den reifen Gamer, der einfach konsolenübergreifend spielen will. Ganz stark finde ich auch, dass die Herren Ehrle und Steppberger immer noch mit von der Partie sind. Gewisse Gesichter vergisst man doch nicht so schnell. In diesem Sinne wünsche ich Eurem Magazin weiterhin viel Erfolg und werde meinen zweiten Leserbrief dann 2020 schicken.

Michael Knauth

Vielen Dank für Deinen nostalgischen Ausflug. Wir freuen uns mit Dir und über jeden Leserbrief, der über-



Könnt Ihr mir einige Internetadressen nennen, von denen man Wii-Spielstände herunterladen kann? Generell lassen sich Speicherstände von Spielen, welche die Wi-Fi-Connection unterstützen, nicht ohne Weiteres kopieren oder verschieben. Es soll aber angeblich eine Möglichkeit geben, diese zu kopieren. Wisst Ihr, wie man das anstellt?

Patrick Rebbe

Es gibt verschiedene Möglichkeiten, an Savegames zu gelangen. Rechts findest Du eine Liste mit Spielstanddatenbanken für Wii – achte beim Download auf den Vermerk 'PAL' oder 'Euro'. Außerdem wird in Internet-Foren wie www.wiifreaks.de getauscht: Wenn Du ein bestimmtes Savegame suchst, frag andere Spieler! Alternativ gibt es auch die manipulierten Powersaves von Datel. Hier lassen sich Savegames zu Spielen mit Wi-Fi-Connection finden: Kontrolliere die Spielstand-Datenbank unter www.codejunkies.com. Die Zugangssoftware "Wii Power Saves" kostet inklusive 512-MB-Speicherkarte zirka 20 Euro. Heimentwickler bieten ebenfalls Spielstandtools feil, mit denen sich die Restriktionen der Firmware umgehen lassen. Die Installation ist jedoch knifflig und birgt Risiken: Informiere Dich unter http://wiibrew.org.

INTERNET-ADRESSEN

ANGEBOT	LINK
Wii-Spielstände	www.wiisave.com
Wii-Spielstände	www.gamefaqs.com
Wii-Spielstände	http://wii-saves.de



Im Internet finden sich nicht nur Savegame-Datenbanken, auch in Foren wird fleißig getauscht.

schwänglich von Jugenderlebnissen berichtet.

Ausland-DLC für 360

› Ich wollte mal fragen, wie es sich bei folgender Situation verhält, weil ich es in Eurer Zeitung nicht genau definieren konnte. Ich habe mir "Aliens vs. Predator" bestellt. Wenn ich mir mit meinem US-Account im US-Shop etwas herunterlade, dann aber wieder auf meinen deutschen Account schalte, weil ich da Gold-Mitglied bin und online zocken kann, lädt das die Xbox 360 dann trotzdem?

Riko

Solange Du Deine Xbox 360 behältst, hast Du keine Probleme zu erwarten. Sollte Deine Konsole jedoch kaputt gehen und Du kaufst oder erhältst von Microsoft eine neue, wird es kompliziert: Auf dem deutschen Account läuft's dann nur noch, wenn Du über einen zweiten Controller gleichzeitig beim US-Account angemeldet bist.

Wer hat's erfunden?

› Ich spare mir an dieser Stelle das Lob, davon bekommt Ihr ohnehin genug! Ich möchte Euch zwei Features für "Wer hats erfunden?" vorschlagen:

1. Streaming. Ich glaube jedenfalls, dass es so heißt, wenn Levels ohne Ladezeiten ablaufen.
2. Sich in Echtzeit verändernde Levels.

Für beide Punkte schlage ich dasselbe Spiel vor: "Legacy of Kain: Soul Reaver".

Stefan Baltensperger

Von Lob können wir niemals genug bekommen – deshalb immer her damit! Natürlich scheuen wir auch nicht vor konstruktiver Kritik zurück. Was Deine Vorschläge betrifft, so können wir Dir verraten, dass wir über 'Streaming' auch schon nachgedacht haben. Was Levels betrifft, die sich in Echtzeit verändern, so müssen wir anmerken, dass Deine Aufgabe etwas unpräzise gestellt ist. Was genau ist darunter zu verstehen? Klar: In "Soul Reaver" verschiebt sich die Architektur, wenn man mit Raziel die Dimension wechselt. Aber auch in Spielen wie "Battlefield: Bad Company", "Red Faction Guerilla" oder "Fracture" verändert sich die Umgebung allein schon dadurch, dass man jede Menge kaputt schießen kann bzw. den Untergrund nahezu beliebig manipulieren darf. Wir werden darüber nachdenken, inwieweit sich daraus eine Spielspaß fördernde Innovation ableiten lässt.

Spielequalität von heute

› In den letzten Monaten habe ich neben der leidigen (und in Deutschland meiner Meinung nach unnötig ausufernden) Killerspiel-Thematik vor allem die Diskussion um die Qualität aktueller Software verfolgt. Viele beschweren sich, dass den Entwicklern nichts mehr einfallen würde, kramen immer wieder uralte Klassiker hervor und behaupten, dass es solche Spiele heutzutage nicht mehr gäbe. Schwachsinn!

Geändert hat sich hauptsächlich das subjektive Empfinden und die Erwartungshaltung gegenüber neuen Spielen. Ich selbst habe auf dem C64 Anfang der 80er-Jahre zu spielen begonnen. Klar gab es dort tolle Spiele, die zu Klassikern avancierten, aber wie viele Schrottspiele waren dabei? Sehr, sehr viele. Und mal ehrlich – so gut meinetwegen "International Karate" damals gewesen sein mag: Gegen jedes noch so schwache aktuelle Prügelspiel würde es – objektiv betrachtet – haushoch verlieren. Die Gewohnheit ist einfach ein Luder. Ich nehme mal ein aktuelles Beispiel, das vielen geläufig sein dürfte: Vor wenigen Jahren spielte ich auf dem GameCube "Resident Evil 4". Genial! Ich konnte es kaum fassen, wie toll das Spiel war! Einige Jahre später kam nun der Nachfolger, und obwohl auch dieser Höchstwertungen bekam, interessierten mich die lahme Steuerung und der zähe Spielablauf einfach nicht mehr. Ich habe die Demo nach wenigen Minuten abgebrochen. So wie sich die Spieleindustrie weiterentwickelt, so entwickelt sich auch unsere Erwartung weiter. Umgekehrt verklärt die Erinnerung so manches alte Spiel zur Legende. Ich spiele fast mit Glückstränen in den Augen auf meinem neuen C64, den ich letzte Weihnachten geschenkt bekommen habe – komischerweise will aber niemand, der damals nicht dabei gewesen ist, mitspielen.

Thomas Köck

Da hast Du Recht. Heute wie damals gibt es viele digitale Spaßbremsen, doch die durchschnittliche Qualität ist mittlerweile auf einem deutlich höheren Niveau als noch zu C64-Zeiten. Und wie polarisierend ein vermeintlich altbackenes Spielelement wirken kann, hast Du in unserem Test zu "Resident Evil 5" bestimmt gelesen – den einen stört es, mit gezücktem Messer nicht gehen zu können, andere loben die hervorragende Steuerung, die perfekt an das Spieldesign angepasst sein soll. Entscheidend ist für uns, Euch auf die Tatsache an sich aufmerksam zu machen. Ob es den einzelnen dann stört oder ob er es prima findet, sei jedem selbst überlassen.

Und was die Verklärung betrifft, so fällt das auch uns immer wieder auf. Die Panzersteuerung der ersten "Resident Evil"-Episoden ist heute enorm anstrengend, ehemals schicke Grafik wie in "Metal Gear Solid" auf der PlayStation sieht nicht mehr sonderlich appetitlich aus. Es liegt jedoch in der Natur der Sache, dass Polygongrafik schneller und stärker altert als handgezeichnete Bitmapgrafiken. Aber schön, dass Du Deine Zockerwurzeln nicht vergisst. Zur Belohnung gibt es – passend zu den anstehenden Olympischen Winterspielen – eine kleine Reminiszenz an die gute alte Zeit:



Stimmen zum M! Cast

› Ich freue mich schon wie ein Schnitzel auf Euren nächsten Podcast. Natürlich hoffe ich, dass Ihr auch ein paar Worte über "Bayonetta" verliert. In diesem Zusammenhang vielleicht auch über die angekündigte Collector's Edition? Leider kann ich nirgends herausfinden, wann diese erscheint. Wenn Ihr das vielleicht noch vor den Aufzeichnungen in Erfahrung bringt und dann auch im Podcast erwähnt, würdet Ihr mich zu einem ganz, ganz, ganz glücklichen M!-Cast-Hörer machen.

Ansonsten: Der Podcast kann nicht nur so bleiben, wie er ist, er soll es auch! Es gibt nichts auszusetzen, denn der LoFi-Gedanke gefällt mir sehr gut, aber das habe ich ja schon häufiger auf der Homepage gepostet.

Trotzdem ein Vorschlag zur Güte. Früher hattet ihr im Heft auf der letzten Seite eine Minirubrik, in der Ihr ein Spiel, das vor zehn Jahren getestet wurde, nochmals kurz aufgegriffen habt. Wenn man nun "Philips Film-Fortbildung" vielleicht einfach in "Philips Videospiel-Fortbildung" umwandeln würde, dann könnte man sich immer ein uraltes Spiel suchen, das Philip oder Ulrich nicht kennen. Ich denke nur, dass die Chancen, ein Spiel zu finden, dass Philip nicht kennt, auf Grund des Alters besser sind. Man könnte dieses Spiel dann vorstellen, evaluieren und einen Vergleich mit dem damaligen MAN!AC-Fazit ziehen. Zumindest für eine Extended-Folge wäre das – wie ich glaube – wirklich interessant.

Nils Gelker

Die Climax Edition von "Bayonetta" wurde angekündigt, ist jetzt aber nicht einmal in England verfügbar. Aber es gibt sie tatsächlich, zum Beispiel bei ebay.co.uk.

Deinen Vorschlag haben wir Philip und Ulrich unterbreitet, allerdings sträubt sich Kollege Ulc derzeit noch ein wenig. In jedem Fall haben wir noch haufenweise Ideen für Extended-Podcasts, mit denen wir Euch in den kommenden Monaten auf die Ohren rücken werden.

› Ich bin echt begeistert von Eurem Podcast. Mit jeder Folge wird es eigentlich immer ein Stück besser und professioneller.

Das gilt im Übrigen für das ganze Heft. Ich lese Euch schon seit rund zehn Jahren regelmäßig. Seit 2006 habe ich ein Abonnement. Ich wollte mein Abo eigentlich schon kündigen, weil Ihr doch eine Zeit lang ziemlich nachgelassen hattet, aber dann kam die Neuausrichtung und aus MAN!AC wurde M! Games. Gut gemacht! Das ist zwar schon ein "kleines bisschen" her, aber ich

MEINUNG DES MONATS

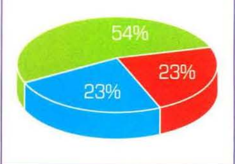
Jeden Monat fragen wir Euch auf www.maniac.de nach Eurer Meinung zu einem aktuellen Thema. Hier erfahrt Ihr, wie die Umfrage ausgegangen ist.

Bewegungssteuerung im Jahr 2010 – welcher Hersteller macht das Rennen?

A Nintendo mit Wii MotionPlus

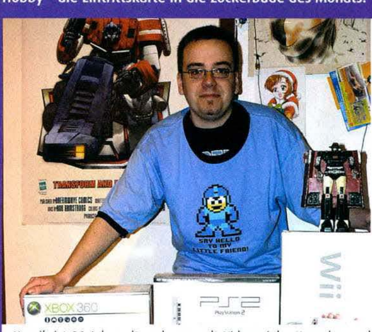
B Microsoft mit Project Natal

C Sony und die PS3-Bewegungssteuerung



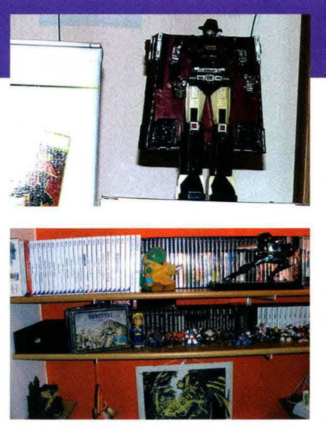
Zockerbude des Monats

Henrik Heinsohn hat nur ein kleines Zimmer in seiner Wohngemeinschaft, aber große Leidenschaft für sein Hobby – die Eintrittskarte in die Zockerbude des Monats.



Henrik ist 30 Jahre alt und sammelt Videospiele, Konsolen und Merchandise seit NES-Zeiten. Neben Soundtracks und Videospiel-Comics sind Artbooks zu japanischen Spielen sein ganzer Stolz. 500 Euro war dem Hamburger das Buch "The Art of Final Fantasy" wert.

Unser Blick fiel hingegen sofort auf Ramrod, das verwandelbare Flugvehikel aus der Animeserie "Saber Rider und die Starsheriffs" – im Bild in Robotergestalt zu sehen. Auch die edle Statue von Samus Aran im Phazon-Anzug macht sich in jeder Zockerbude gut. Aufmerksamkeit verdient Henriks Vitrine, in der nicht nur etliche Figuren aus dem "Final Fantasy"-Universum aufgereiht stehen, sondern auch der goldene Link samt Epona.





Henrik ist nicht nur Videospiel- und Mangafan, offensichtlich mag er auch "Star Wars", wie der AT-AT aus Legosteinen vermuten lässt.

Die Welt da draußen soll unbedingt Eure Zockerbude sehen? Dann schnappt Euch eine Digi-Cam, schießt ein paar Fotos und schickt sie an mh@maniac.de!

wollte es trotzdem mal erwähnt haben.

Zurück zum Podcast: Von mir gibt's beide Daumen nach oben! Ihr beide ergänzt Euch sehr gut. Der "arrogante, ignorante und intolerante Bayer" und das "genau analysierende Nordlicht". Die Witze von Ulrich sind ebenfalls grandios. Fantastisch! Jede Woche könnte doch ein anderer einen Witz erzählen. Kommen wir zu den Gastrednern: Diese sorgen ebenfalls für Abwechslung und gute Stimmung. Die neue Titelmusik ist ebenfalls gelungen. Dazu noch eine Idee: Weil es ja mittlerweile unzählige Guitar-Rock-Beatles-Sing-Heroes gibt, könntet Ihr doch mal über Spielemusik-Samples in Songs sprechen. Spontan fällt mir da das Lied "Profis" von Blumentopf mit seinen "Pac-Man"-Sounds ein oder Fat Joes "What's Love" mit Anleihen von "Super Mario".

Bernd Theissler



Die sechsjährige Kerstin Mayer schickte uns ihre Interpretation der beiden "Bubble Bobble"-Helden Bub und Bob.

Schnelle Frage

› Ich bin ein Riesenfan der "Metal Gear Solid"-Reihe und freue mich total auf "Peace Walker" für PSP sowie das angekündigte neue Abenteuer "Metal Gear Solid Rising" für meine PS3. Wisst ihr zu Letzterem etwas Neues und wann soll das Spiel erscheinen?

Peer Thomsen

Nein, wir wissen leider auch nichts Neues, rechnen aber zur E3 damit.

ERRATA

Errata: Im Nachspiel zur "Borderlands"-Download-Episode "The Zombie Island of Dr. Ned" schrieb Philip wider besseren Wissens, dass der zweite Zusatzinhalt im Frühjahr erscheint. Tatsächlich ist "Mad Moxxi's Underdome Riot" bereits seit Ende Dezember erhältlich.

Manischer Monat

Neuigkeiten, Kurioses und der tägliche Wahnsinn aus der Redaktion

Oh, ein Kuchen-Sandwich!



14. Januar
Wer hart arbeitet, muss auch vernünftig Essen. Das gilt nicht nur auf dem Bau, sondern auch in der M!-Redaktion. Wer nun jedoch anhand des abgebildeten Mittagsmahls vermutet, Matthias sei ein fauler Kerl, der irrt. So ein halber Marmorkuchen mit Zuckerglasur hat schließlich jede Menge Kalorien, vor allem, wenn er mit Schokomilch runtergespült wird. Gehaltvoller als seine geliebten Waffeln mit Honig ist das allemal.

Verschneite Heimreise

7. Januar
Wenn einer eine Reise tut... dann sollte er es vermeiden, in den Wintermonaten über London zu fliegen. Denn auf dem Rückflug vom Studiobesuch bei Ubisoft Montreal durfte Ulrich die berüchtigte Schneephobie in der britischen Hauptstadt am eigenen Leib erleben. Dabei hatte er sogar noch Glück, denn immerhin machte sich der Flieger von Air Canada überhaupt auf den Weg – wenn auch mit mehreren Stunden Verspätung. Mitreisende Kollegen, die bei British Airways gebucht hatten, mussten in Montreal bleiben. In London angekommen, war der Anschlussflieger natürlich schon weg. Als Umbuchungsoption stand nur ein Flug zur Debatte, die restlichen nach München waren bereits gestrichen. Und auch hier fielen einige Wartestunden an, denn dem Flughafen Heathrow war die Enteisungsflüssigkeit ausgegangen...



Videospiel-Wissen, das niemand braucht:

Wenn "Gran Turismo"-Papa Kazunori Yamauchi ein Auto wählen müsste, mit dem er den Rest seines Lebens fährt, dann wäre das ein Ford GT – für Yamauchi-san der schönste Wagen, der jemals gebaut wurde.

Das härteste Team der Welt

Dezember
WAAAGH! Mit dem typischen Orkgebrüll feuern sich die M!-Redakteure zwar gewöhnlich nur zum Redaktionsschluss an, doch im Dezember war das als Ausruf von Freude zu verstehen! Pünktlich zum "Blood Bowl"-Release auf Xbox 360, einer Mischung aus rundenbasiertem American Football und "Warhammer"-Universum, schickte uns der zuständige Vertrieb Koch Media dieses Trikot, das allerdings selbst an Homer Simpson schlabbern würde. Die Textilpracht hängt nun als Postersatz über Philips Schreibtisch.



BWAAH!!!

8. Januar
Ihr kennt die nervigen Schreie der Rabbids. Wir auch. Doch seit Kollege Ulrich in Besitz einer Bwaah!!!-Box ist (u.a. erhältlich bei amazon.de), herrscht Ausnahmezustand. Die spuckt auf Knopfdruck eben dieses scheußliche Geräusch aus. Ulrich terrorisiert nicht nur uns regelmäßig, sogar die Podcast-Hörer müssen unter seiner Errungenschaft leiden. Auch das Rabbid-Artwork im Japan-Stil prangt hier nicht ohne Grund – Ulrich packte besagte Schreibox sogar beim gemeinsamen M!-Dinner in einem noblen japanischen Restaurant aus, was uns verwunderte Blicke der anderen Gäste einbrachte.





HEXENZAUBER



Im Spiel lutscht die Hexe mit den Zauberhaaren lasziv an einem Lolli – den Ihr nun gewinnen könnt. In Zusammenarbeit mit Sega schnüren wir fünf exklusive Pakete zum Actionkracher "Bayonetta", bestehend aus:

5x "Bayonetta-Spiel" (PS3 / 360), Lolli, Soundtrack, Gun

Machos beantworten folgende Frage:

Eine Hommage auf welchen Sega-Klassiker findet Ihr in "Bayonetta"?

A: Space Harrier
B: Shinobi
C: Alex Kidd

Stichwort: Lolli

HIMMELSSTÜRMER



Capcoms Mann mit dem Jet-Pack lässt Preise regnen, und zwar in Form von:

3x Raketenrucksack-Bundle, bestehend aus "Dark Void"-Spiel (PS3 / 360), hochwertige Retro-Tasche, T-Shirt, Mütze, Flugblatt und Actionfigur

5x Treibstoff-Bundle, bestehend aus "Dark Void"-Spiel (PS3 / 360) plus T-Shirt

Beantwortet folgende Frage:

Wo stürzt Pilot Will ab?

A: Bermuda-Dreieck
B: Petersdom
C: M!-Hauptquartier

Stichwort: Schwerelos

MIT HEAVY RAIN NACH PARIS



Leserreise zu gewinnen: Wollt Ihr am 16./17. Februar zusammen mit einem M!-Redakteur nach Paris jetten und am "Europäischen Launch-Event" zu "Heavy Rain" teilnehmen? Mit den Entwicklern von Quantic Dream quatschen? "Heavy Rain"-Model Jacqui Ainsley treffen? Und alles von Sony PlayStation bezahlen lassen?

Dann beantwortet folgende Gewinnspiel-Frage:

Wie heißt das Vorgängerspiel von Entwickler Quantic Dream?

A: Avatar
B: Fahrenheit
C: Yakuza

Stichwort: Leserreise **Um Gewinner schnellstmöglich zu benachrichtigen, können wir nur Einsendungen mit E-Mail-Adresse berücksichtigen.**

Schreibt den Lösungsbuchstaben und das Stichwort auf eine Postkarte und schickt sie an: Cybermedia Verlag GmbH • Wallbergstraße 10 • 86415 Mering

Einsendeschluss ist der 1. März 2010.

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mehrfacheinsendungen werden nicht berücksichtigt.



System: **Arcade**
Hersteller: **Atari**
Jahr: **1986**

So entstand der Vorreiter der Vogelperspektiven-Flitzer.

Alte Spiele zu überarbeiten, ist keine moderne Idee: Schon während der Achtziger wurde dieses Prinzip eifrig in die Tat umgesetzt, was uns unter anderem das "Breakout"-Update "Arkanoid" und den "Pole Position"-Ableger "RoadBlasters" bescherte. 1985 erhielt Robert Weatherby einen schwierigeren Auftrag: Er sollte basierend auf der fast schon antiken "Sprint"-Serie ein neues, zeitgemäßes Rennspiel entwickeln.

Das Resultat war "Super Sprint". Robert musste abwägen, welche Elemente er von Ataris früheren Vogelperspektiven-Flitzern beibehalten und welche er weglassen wollte. "Mein Ziel war, nicht zu weit vom ursprünglichen Blickwinkel abzuweichen. Als feststand, dass uns nur die auf 2D-Grafik festgelegte System-2-Hardware zur Verfügung stand, dachte ich mir, dass das gut harmonieren müsste. Denn die Auflösung war hoch genug, um die kleinen Autos gut aussehen zu lassen", sagt er. "Was den Spielablauf betrifft: Hier wollte ich einfach nur erweitern, was schon bei den alten 'Sprint'-Spielen erfolgreich funktionierte."

Robert erinnert sich daran, dass er besonders scharf darauf war, das bewährte Steuerungsschema beizubehalten: "Man konnte das Lenkrad kreisen lassen – es war nicht fixiert wie in einem normalen Auto. Wenn man eine Kurve ansteuerte, brachte man das Lenkrad zum Rotieren und fing es im richtigen Moment wieder ein, um weiterzufahren. Das wollte ich so erhalten." Die klobige und unhandliche Gangschaltung von "Sprint" wurde dagegen gestrichen, weil sie zu komplex und nur leidlich spaßig war.

Außerdem ging Robert daran, die Kurse und Hindernisse des Spiels zu überarbeiten. "Wenn ich mich recht erinnere, gab es bei den alten 'Sprint'-Titeln nur eine Gefahr in Form von Ölflecken. Deshalb ließen wir uns weitere Dinge einfallen wie Steilkurven, die grafische Tiefe boten und mehr Bodenhaftung gewährleisteten. Oder Metallpfosten auf der Piste, ein kleiner Tornado und Strecken mit animierten Toren, die sich öffnen und schließen. Die waren meine Lieblinge: Während des Spiels lernte man das Timing der Tore und versuchte, seine Drifts durch die vorherigen Kurven so anzusetzen, dass man genau durch einen offenen Durchgang brauste."

Ataris schwarz-weiße "Sprint"-Rennspiele waren Inspiration für "Super Sprint".

Die größte Eigenheit von "Super Sprint" entstand etwas überraschend fast zufällig. Wenn man genug goldene Schraubenschlüssel auf der Strecke sammelte, konnte man sein Auto nach dem Rennen aufmotzen – eine Idee, die auch im Pseudo-Nachfolger "Badlands" eingesetzt wurde. "Upgrades waren in unserer ursprünglichen Planung nicht vorgesehen", bestätigt Robert. "Als ich damals das Spiel zum Laufen brachte und Autos auf dem Kurs herumflitzten, entwarf ich ein kleines Bildschirm-Menü, um die Leistung und Steuerung der Vehikel zu bearbeiten."

Als er damit auf der Suche nach der perfekten Fahrphysik herumexperimentierte, stellte Robert fest, dass es Spaß machte und deshalb auch Spieler die Möglichkeit haben sollten, die Leistung ihres Boliden zu verbessern. Letztlich wurde beschlossen, dass nach dem Aufsammeln von drei Schraubenschlüsseln ein Attribut aus 'Super-Bodenhaftung', 'Höheres Tempo' und 'Turbo-Beschleunigung' erhöht werden durfte – bis zum Maximum von fünf Einheiten. Für Fahrer, die bereits das bestmögliche Auto hatten, gab es eine 'Mehr Punkte'-Option. "Das funktionierte prima, weil die Spieler so ihr Auto tunen konnten. Gleichzeitig sorgte es dafür, dass sie sich nur ungern vom Automaten trennten, weil sie dadurch ihren Flitzer 'verlieren' würden", sagt Robert. "Außerdem durfte der Rennsieger kostenlos weiterspielen. Deshalb fand man in den Spielhallen Zocker, die andere Leute zum Mitspielen 'rekrutierten', weil sie ihr Fahrzeug nicht hergeben und auch nicht für weitere Solo-Rennen zahlen wollten."

Als die Arbeit getan war, zeigte sich Robert mit "Super Sprint" (seinem ersten Spiel für Atari) zufrieden. Er denkt, dass sein Team das gesetzte Ziel erreicht hat: "Die Hauptvorgabe war, ein Rennspiel zu erschaffen, das die Leute ins Schwitzen bringt. Wir wussten, dass es außer den Fahrzeug-Upgrades wenig Tiefgang bot, aber sobald man Rennen gewann und dranblieb, wurde es ein hektisches und intensives Erlebnis." *gr/us*



...den Kursen von "Super Sprint" lauern Gefahren und ...ernisse wie Pfützen, Tornados oder Stahlsäulen.

Knallt Ihr in eine Wand und geht Euer Vehikel in Flammen auf, fliegt ein Helikopter geschwind ein Ersatzfahrzeug ein.

DER NACHFOLGER

"Championship Sprint" erschien kurz nach "Super Sprint", die Unterschiede zwischen beiden Spielen waren entsprechend klein. Statt drei menschliche Spieler gleichzeitig an einem Automaten zu versammeln, sind bei "Championship Sprint" nur zwei Plätze vorhanden. Dazu kamen überarbeitete Kurse und eine neue Aufrüstfunktion in Form eines schnelleren Helikopters, davon abgesehen gab es wenig Änderungen. "Der Grund dafür war die Vorgabe, mit 'Championship Sprint' einfach eine überarbeitete Fassung für zwei Spieler zu veröffentlichen", erklärt Robert. "Die Spielhallenbesitzer liebten 'Super Sprint', aber einige beklagten sich, dass die Maschine so viel Standplatz benötigte. Sie wünschten sich ein kleineres Zweispieler-Gehäuse, aber auch ein Spiel, das in ein vorhandenes Gerät eingebaut werden könnte – und genau das lieferten wir."

STECKBRIEF

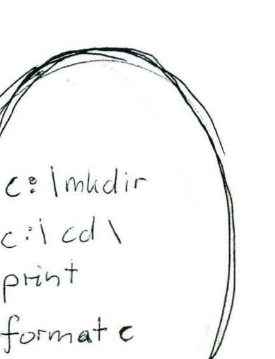
Name: Robert Weatherby
Alter: 51
Damals: Designer bei Atari
Heute: Designer und Projektmanager bei Gateway Gaming



Dem Schmid sein Rätsel







Welche Spielefirma ist gesucht?

Jeden Monat gibt Euch Zeichenkünstler und Kreativkopf Matthias ein Rätsel auf: Diesmal suchen wir den Namen eines Herstellers.

Wenn Ihr wisst, welche Spielefirma unsere Zeichnung umschreibt, dann sendet bis zum 22. Februar eine E-Mail mit Eurer Antwort und Adresse an leserpost@maniac.de – die Auflösung findet Ihr wie immer im nächsten Heft. Gewinnen könnt Ihr ein Spiel für die aktuellen Konsolen – gebt also bitte Euer Wunschsystem an.



Lösung Ausgabe 02/10: Fighting Vipers

VORSCHAU



Die nächste M! Games-Ausgabe **04/10** erscheint am Freitag, den **26. Februar**.

- » **Heavy Rain im Test**
- » **Silent Hill: Shattered Memories**
- » **Red Steel 2**
- » **White Knight Chronicles**

Außerdem » BioShock 2, Battlefield: Bad Company 2, Just Cause 2, Army of Two 2, Calling, Blur, Yakuza 3
Specials: Interview mit den Final-Fantasy-XIII-Machern



IMPRESSUM

Chefredakteur: Oliver Schultes (os), viSdP
Leitender Redakteur: Matthias Schmid (ms)
Redaktion: Ulrich Steppberger (us), Michael Herde (mh), Philip Ulc (pu)
Freie Mitarbeiter: Oliver Ehrle (oe), Maximilian Wildgruber (mw), Thomas Nickel (tn), Jan Königsfeld (jk), Christian Huberts (ch), Craig Grannell (gr), Joachim Hesse (jh), Henning Ohlsen (ho), Andreas Müller (am), Sebastian Erfurth (se), Benjamin Hillmann (bh), Alexander Olma, Alfred Bigler

Redaktionsdirektor: Martin Gaksch

Redaktion: redaktion@maniac.de
Internet: www.maniac.de

ABO-SERVICE
Hotline 089/858 53 845
E-Mail: abo@maniac.de
www.maniac.de oder Seite 71

NACHBESTELLUNG
nur auf www.maniac.de

Layout: Cynthia Grieff
Titelmotiv: © Bethesda, Microsoft, Take 2, Ubisoft
Produktion: Andreas Knauf
Anzeigenleitung: Andreas Knauf, viSdP
Telefon (0 82 33) 74 01-12
Telefax (0 82 33) 74 01-17
gültige Anzeigenpreisliste 2010

Vertrieb Handel: MZV GmbH & Co. KG, Telefon 089/31906-0, Fax -113

Druck: Dierichs Druck+Media GmbH&Co. KG

Manuskripteinsendungen:
Manuskripte müssen frei von Rechten Dritter sein. Werden sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten, ist das anzugeben. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Einwilligung zum Abdruck in M! GAMES oder anderen Publikationen des Verlages. Für unverlangt eingesandte Manuskripte übernimmt der Verlag keine Haftung. Honorare nach Vereinbarung.

Wallbergstraße 10, 86415 Mering
Geschäftsführer: Martin Gaksch, Andreas Knauf

Umweltschutz: M! GAMES wird auf chlorfrei gebleichtem Papier gedruckt.

Die Auftraggeber der in M! GAMES geschalteten Endkundenanzeigen versichern, dass sie die beworbenen Produkte ausschließlich gemäß des geltenden Jugendschutzgesetzes abgeben.

MANIAC.de



cooking Website

M!GAMES IM INTERNET

M!

TURBO D3

CyberMedia